

KOEI TM
信長之野望
烈風傳
天之卷
攻略集
編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代
Shibusawa Kou 編
蘇竑嶂 譯

KOEI™

信長之野望 烈風傳

天之卷

攻略集

編著／SIBUSAWA KOU
翻譯／蘇竑嶂
編輯／林秋芬・史意青・張淑雲・王慧真・賴鳳珠

第三波資訊股份有限公司 代理發行

信長之野望
烈風傳
天之卷　目錄

地之卷　目錄

第一部　群雄繚亂

大名家注音順序索引

序

『信長之野望』系列發展至今天的『信長之野望　烈風傳』，已經是第8個作品。模擬戰國大名之間熾烈戰火的『信長之野望』系列樂趣，可說由這「第8代」的成績，便足以證明各位玩家的支持。

為了讓各位能夠更盡情於『烈風傳』的樂趣，書中淺顯易懂地介紹了演練戰略所需的龐大情報，及為了一統天下的提示。如果本書能夠成為扮演大名的各位玩家飛躍於戰國時代的一大助力，如此甚幸。

SIBUSAWA KOU



劇本1

桶狹間會戰

1560年5月

今川義元率領大軍出兵！迎戰的是尾張的大傻瓜！

室町幕府因為應仁之亂而名存實亡之後，日本步入了「以下剋上」之風席捲全國的亂世。

在這殺伐永無止境的戰亂中，守護代（州郡首長）與地方官等勢力不斷相互吞併，陸續地在各地擴展勢力，進而搖身一變成為「戰國大名」。將遼闊的土地與百姓納入統治下的他們，接著又藉由獨立的軍事與經濟力量，成為實際上由室町幕府獨立出來的新為政者。

不久在這些戰國大名當中，開始出現以壓倒性軍事力為背景、勇於進京面聖且志在平定天下的人物。甚至連當時地處東海的偏遠勢力也興起入京的企圖。他就是被稱為「海道梟雄之首」、領有駿河之地的今川義元。

今川義元向駿河、遠江、三河等地下達動員令，召集4萬兵力後，便開始一路進擊前往京城。然而半途卻殺出了一個程咬金，他就是年紀尚輕便領有尾張的風雲兒・織田信長。

南部家　安東家　最上家　蘆名家

大崎家　伊達家　相馬家　佐竹家



●桶狹間是個山丘與沼澤交相疊錯的複雜地形。這個不利大軍行動的地形，卻使得織田軍能夠有利地運動。照片中的景物就是位於桶狹間的今川義元之墓。

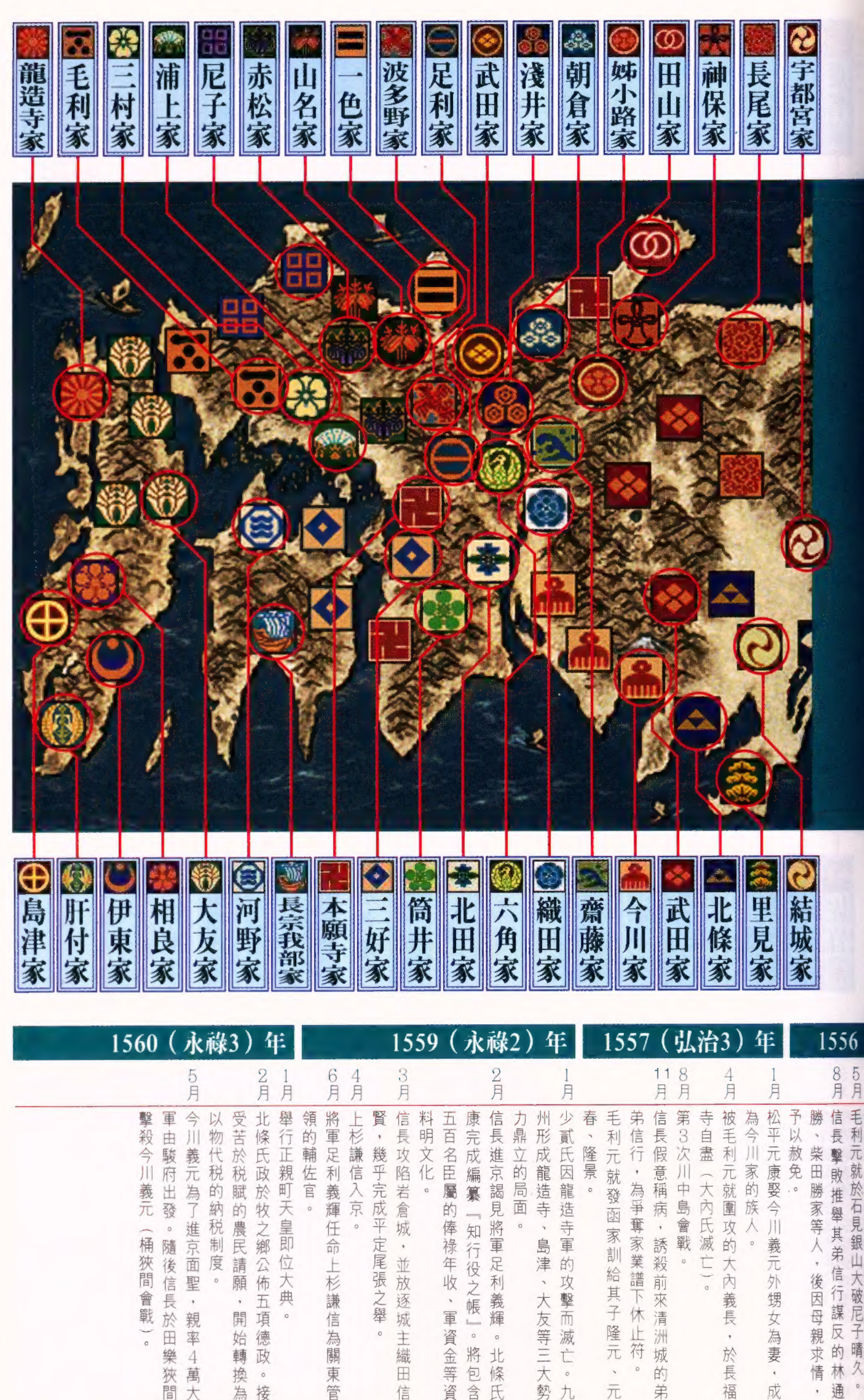
劇本1『桶狹間會戰』之前的歷史

1555（天文24）年

- 3月　松平元康於今川府邸受成人禮。
- 4月　信長與織田信光共謀，殺害了守護代・織田信友。奪取清洲城後，便以此地為根據地。
- 7月　第2次川中島會戰。
- 8月　武田信玄逼降木曾氏，幾乎壓制了整個信濃。
- 9月　毛利元就於嚴島大破陶晴賢。
- 10月　今川義元的名軍師・太原雪齋病逝，為今川家的繁盛蒙上一層陰影。

…治2）年

- 4月　齋藤道三與長子齋藤義龍交戰於長良川，最後戰死。為了救出道三，信長立即出兵，但在得知道三的死訊後，隨即引軍而還。



1556

5月 毛利元就於石見銀山大破尼子晴久。

8月 信長擊敗推舉其弟信行謀反的林通勝、柴田勝家等人，後因母親求情，予以赦免。

1557（弘治3）年

1月 松平元康娶今川義元外甥女為妻，成為今川家的族人。

4月 被毛利元就圍攻的大內義長，於長福寺自盡（大內氏滅亡）。

8月 第3次川中島會戰。

11月 信長假意稱病，誘殺前來清洲城的弟弟信行，為爭奪家業譜下休止符。毛利元就發函家訓給其子隆元、元春、隆景。

1559（永祿2）年

1月 少貳氏因龍造寺軍的攻擊而滅亡。九州形成龍造寺、島津、大友等三大勢力鼎立的局面。

2月 信長進京謁見將軍足利義輝。北條氏康完成編纂『知行役之帳』。將包含五百名臣屬的俸祿年收、軍資金等資料明文化。

3月 信長攻陷岩倉城，並放逐城主織田信賢，幾乎完成平定尾張之舉。

4月 上杉謙信入京。

6月 將軍足利義輝任命上杉謙信為關東管領的輔佐官。

1560（永祿3）年

1月 舉行正親町天皇即位大典。

2月 北條氏政於牧之鄉公佈五項德政。接受苦於稅賦的農民請願，開始轉換為以物代稅的納稅制度。

5月 今川義元為了進京面聖，親率4萬大軍由駿府出發。隨後信長於田樂狹間擊殺今川義元（桶狹間會戰）。



劇本2

信長包圍網

1570年9月

爲了對抗織田信長 空前的強大同盟成立了！

桶狹間會戰中擊倒今川義元的織田信長，於苦戰之餘平定美濃，進而奉戴足利義昭完成進京面聖之舉。伴隨著擁立義昭繼任將軍之位、而得以在室町幕府中獨佔發言權的信長，更兼由柴田勝家、羽柴秀吉等麾下部將的善戰，一鼓作氣逐漸擴展了勢力範圍。

然而在「天下布武」的旗幟下，平步青雲地走上成為天下霸主臺階的信長，卻面臨了危機。

原來痛惡被信長視為傀儡的將軍義昭，祕密地謀劃形成了信長包圍網。結果應義昭入京的邀請，淺井長政、朝倉義景、三好三天王、石山本願寺、比叡山延曆寺、甚至連甲斐之虎・武田信玄也展開打倒信長的行動。

接著1570年9月，屢次被信長要求撤出石山御坊的本願寺顯如，下令指示各國門徒打倒信長。對織田家的攻擊行動，終於因此展開。

近畿地方就這樣即將再次捲入戰亂的漩渦中。

南部家 安東家 最上家 蘆名家

大崎家 伊達家 相馬家 佐竹家

劇本2『信長包圍網』之前的歷史

1566（永祿9）年

- 2月 僧人覺慶還俗後，改名足利義昭。他以將軍後繼者自居，並與足利義榮爭奪下任將軍的寶座。
- 3月 為了奪回京都，義昭向上杉謙信求援。
- 9月 羽柴秀吉一夜間完成墨俣城，擊破齋藤軍。
- 11月 尼子義久歸降毛利元就，被幽禁於安芸的圓明寺。

永祿10）年

- 8月 今川氏真為了報復單方面毀棄盟約的武田信玄，禁止食鹽輸出。後來上杉謙信運送食鹽給武田信玄。
- 9月 信長在美濃三天王的內應下，攻陷稻葉山城。他將府城移往稻葉山城，並



1567

將稻葉山改名為岐阜。

信長與淺井長政同盟。

10月 信長於岐阜城下的市集下達樂市令。

松永久秀與三好三天王相爭，焚燒了東大寺大佛殿。

11月 正親町天皇向信長請援。

1568（永祿11）年

2月 足利義榮被任命為第14代征夷大將軍。

9月 信長壓制了六角家的近江箕作城、觀音寺城。

10月 信長向攝津、和泉兩地課税，廢除了自己領國外的關卡。

足利義昭拜領征夷大將軍之職。

12月 武田信玄攻打今川氏真，壓制了駿府。

1569（永祿12）年

2月 信長興建二條第（新府邸）。並公佈撰錢令。

3月 信長婉拒任職副將軍的勸誘。

4月 信長允許路易士・弗洛伊斯傳播基督教。

5月 德川家康攻打今川氏真，壓制了整個遠江。今川家滅亡。

10月 信長壓制了伊勢。

1570（永祿13）年

信長與將軍義昭的爭端表面化。

4月 信長攻打越前的朝倉家，於得知淺井家背叛後撤軍（金崎之戰）。

6月 信長大破淺井、朝倉聯軍（姉川會戰）。

9月 石山本願寺舉兵攻打織田信長。將軍義昭與淺井、朝倉、三好三天王等人聯手，形成了反信長的包圍網。



劇本3

本能寺之變

1582年3月

距離天下統一就差一步！
信長眞能成爲霸主嗎！？

由於武田信玄病逝，使得最大威脅因此消失的織田信長，逐一消滅了參與信長包圍網的敵對勢力。最後終於放逐自己擁立的將軍足利義昭，使得室町幕府也因此滅亡。

此時近畿地方幾乎已經盡落織田家手中，領國也膨脹到了21國。此外、柴田勝家正進軍北陸地方，羽柴秀吉則攻打中國地方……更讓人認為以壓倒性戰力自豪的織田軍團統一天下的時刻，已經近在眼前。

然而就在連宿敵武田家也滅亡而意氣風發的織田軍團面前，正有個令人料想不到的陷阱在等待著。

令人無法置信的噩耗，突然傳到只攜同少數年輕侍從逗留京都本能寺的信長耳中。

——明智光秀謀反！

此時正逢織田軍所有主力遠征各地之際，即使前來救援也是遠水難救近火。

於是過去經由信長一手逐漸統一的天下，如今又開始動搖了……。

津輕家　南部家　安東家　最上家　蘆名家

大崎家　伊達家　相馬家　佐竹家



●今日的京都本願寺是秀吉遷地重建的。原址在距離西南方京都車站更近的地方。

劇本3『本能寺之變』之前的歷史

1573（元正元）年

- 2月　為了打倒織田信長，將軍義昭與淺井、朝倉、武田等舉兵。
- 4月　由於正親町天皇的裁示，信長與將軍義昭和解。
- 武田信玄於信州駒場病逝。
- 7月　將軍義昭為了打倒信長再次舉兵，最後投降。室町幕府滅亡。
- 8月　信長消滅了朝倉義景。
- 信長消滅了淺井久政、長政。
- 10月　信長鎮壓了北伊勢的僧民作亂。
- 11月　信長消滅了河內若江城的三好義繼與松永久秀。
- 4月　信長婉拒就任右大臣之職。



1578（天正6）年

- 7月 尼子勝久在毛利軍的猛攻下自盡。尼子家復興的夢想於焉破滅。
- 10月 有岡城主荒木村重與毛利、本願寺通敵，背叛信長。
- 11月 九鬼嘉隆率領的織田水軍，於木津川口完全擊潰毛利水軍。
- 12月 有岡城陷落。村重族人與侍從五百餘人遭到處死。

1580（天正8）年

- 1月 秀吉經由2年圍城斷糧的戰法，擊破與毛利氏內應、阻撓信長軍攻打中國的別所長治。
- 3月 信長答應正親町天皇的調停，與本願寺顯如媾和。其條件為本願寺顯如退出根據地的石山御坊，使信長取得壓倒性的有利局面。
- 4月 顯如撤離石山御坊前往雜賀。
- 8月 隨著本願寺教如的撤出，石山御坊也付之一炬。
- 11月 柴田勝家鎮壓了加賀的僧民作亂。

1581（天正9）年

- 2月 信長於京都舉行盛大的騎兵遊行，由正親町天皇親臨校閱。
- 3月 信長攻打七尾城。
- 8月 信長遷怒庇護荒木村重臣屬的高野山，殘殺了高野聖僧1千3百人。
- 10月 前田利家獲信長賜予領國能登，並以七尾城為府城。
  秀吉以圍城斷糧戰法壓制了鳥取城。城主吉川經家自盡。

1582（天正10）年

- 1月 天正遣歐使團由長崎啟航。
- 2月 武田勝賴在瀧川一益的攻擊之下，於田野自盡（武田家滅亡）。
- 5月 秀吉對高松城展開水攻。信長為了親率中國集團軍出戰，僅帶著少數隨從滯留本能寺。
- 6月 明智光秀突襲本能寺。信長自盡（本能寺之變）。

讓你玩得更盡興的

極速入門

天下布武的過程，猶如背負著重擔走在漫漫長路……。為了讓夢想免於流於幻夢，必要的戰略是不可或缺的。

『烈風傳』真的很難嗎!?

邁向天下一統之路的流程

目標是統一天下！

不知道該從何做起時，就由目的開始思索吧。你的目的就是統一天下，而為了達成這個目標，就非得在戰事中取勝，從其他大名手中奪取城池不可。但想要贏取戰爭，就得擁有強大的軍團。那麼怎麼樣才叫強大的軍團呢？那就是質量兼具的軍團。如果讓「戰鬥力」高的武將率兵，攻擊力便會上昇，即使兵力略遜一籌也可以戰勝對方。因此錄用武將是不可或缺的行動。另外所謂的量，就是指兵力。想要增加兵力，就得在城外建造村莊。此外為了獲得維持軍團的軍糧，必須開闢田地；為了取得開發資金也必須建造城鎮才行。接著就把這個流程簡單地圖表化看看吧。

◆提昇國力

為了提昇國力，必須闢建田地、城鎮、村莊等設施。如此資金與軍糧會以稅收的方式存入府庫，兵員也會增加。如果不施行「內政」，就會變成始終一貧如洗的大名。

◆增加擁有的城寨數量

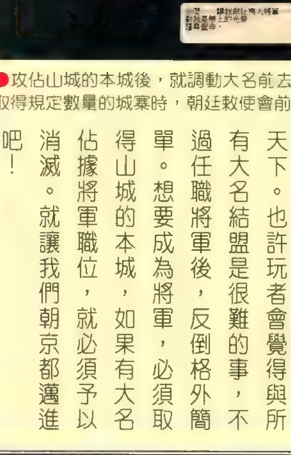
為了增加擁有的城寨數量，必須以軍團攻擊他國奪佔敵城。此外也可在進行外交時，收編獨立勢力投靠。不論如何，目標都是與自己領地相鄰的敵城。

啊？還有這回事，這倒挺有意思的。

以同盟統一

覺得消滅所有大名太累的人，可以試著以同盟方式完成統一。一旦擁有24座本城（上級難度為32座），就會被任命為征夷大將軍，接著與剩下的所有大名結盟，便可統一天下。也許玩者會覺得與所有大名結盟是很難的事，不過任職將軍後，反倒格外簡單。想要成為將軍，必須取得山城的本城，如果有大名佔據將軍職位，就必須予以消滅。就讓我們朝京都邁進吧！





●攻佔山城的本城後，就調動大名前去坐鎮吧。取得規定數量的城寨時，朝廷敕使會前來造訪。

朝外交活動邁進

結盟後的大名不再是敵人。此時沒必要消滅同盟對象。

以武力統一

不願其他大名存活的人，可以試著以武力的方式統一天下！當整個國土都籠罩在自己的家徽下時，那種快感是無可替代的。儘管遊戲開始後，本國大多已經與其他的國家結有同盟，但依舊可以採取「毀約」的手段。不過一旦毀棄盟約，臣屬的忠誠度會降低，這點還請留意。最好趁臣屬還不多的時期，或是面臨即使遭到謀反也無所謂的最後關頭，再執行「毀約」比較妥當。



●留下最後一座敵城後，中地圖整個埋在自己的家徽旗幟中。這一路走來可真是漫長啊。

朝武力稱霸邁進

昨日友乃明日敵。連同盟對象都一掃而空，這才叫戰國大名。



各類別 大名選擇法

性急型、穩重型、虐待狂型、被虐待狂型……這些最適合你的大名是誰呢？

希望從頭到尾猛攻的人

劇本3 **織田家**

織田信長

家臣數、兵力與其他大名有一段以上的差距，而且結盟的大名也很多，因此可以由安全的城寨中，調出武將與士兵移動至前線。就眼前的敵人而言，北有上杉家、東有武田家、西有毛利家、南有長宗我部家。不過玩者不需要太在意單方面的敵人，反倒可以同時發動全面戰爭。畢竟信長的威信也已經很高，只要能攻下各國的一座支城，其他城主大多會陸續倒戈歸降而來。說不定開始遊戲的同一年就能位居征夷大將軍，到了第3年就能以同盟的方式完成統一。如果玩家覺得贏得太輕鬆，那就捨棄盟約，甚至毀滅德川家與宇喜多家吧！

重要家臣

島勝猛

●「戰鬥」居於首席的家臣。賜予1級刀槍後，再依其功勳擢為部將吧。

希望能夠竭盡謀術的人

劇本2 **本願寺家**

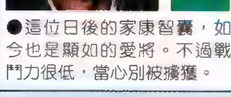
本願寺顯如

除了雜賀城內有2名忍者，麾下尚有「智謀」90的本多正信與諸多適合用計的臣屬，甚至大名本身也可以施展計謀。「暗殺」自然不在話下，有時候連難度很高的「策反」也能夠得逞。如果玩家重視史實，那麼眼前的敵人便是織田與德川家；如果只是想單純地盡情於謀略的樂趣，就把目標鎖定在波多野、田山、神保家等大名吧。對方既然沒有什麼優秀的武將，成功率自然也高。但是過度使用「謀略」，將會降低與他國間的友好度。如果害怕包圍信長不成，反而本願寺自己被包圍的話，最好還是先增強軍事力量吧。

重要家臣



本多正信



●這位日後的家康智囊，如今也是顯如的愛將。不過戰鬥力很低，當心別被擒獲。

希望扮演反織田派的人

劇本1 **今川家**

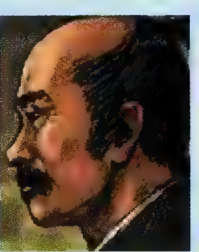

今川義元

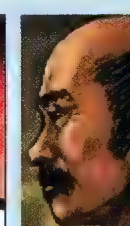
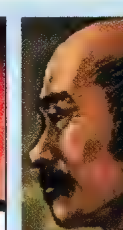

重要家臣 松平元康

眼前與武田、北條家分別結有聯姻與同盟的關係。因此將駿河與遠江的大部兵力移動至三河後，便可讓「戰鬥力」高的三河武士集團率軍攻入尾張。由於兵士數將近3倍，想必織田家也招架乏力了。

希望被輪番圍毆的人


劇本1 **大崎家**

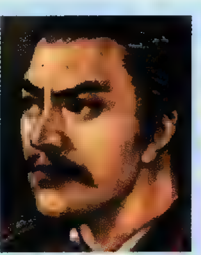

大崎義直

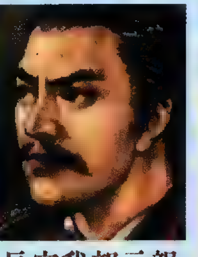


重要家臣 黒川晴氏

大崎家始終遭到南部家與伊達家接連不斷的攻擊，最好放棄水澤城，運送士兵與物資前往不來方城。當敵軍攻打過來時，應該中斷內政進城防守。如果遭到我方俘獲的武將拒降，就當場斬殺別猶豫了。

希望安步當車的人


劇本1 **長宗我部家**


長宗我部元親


重要家臣 香宗我部親泰

周遭的支城均屬於獨立勢力，因此不至於會遭到對方攻擊。而且深受地利之便，其他大名也不會輕易入侵而來。麾下臣屬既多，倒是可以埋首於內政事務。尤其完成治水建設後，便可闢建水田。

希望扮演弱者的人

劇本3 **河野家**


河野通直



重要家臣 来島通総

大國織田家已經滲透至讚岐而來，麾下又缺乏善於內政的臣屬，呈現出不知從何著手的窘態。總之暫時只能透過「求援」指令，倚賴毛利家的軍援，接著只有走一步算一步了。

各類別

攻城流程表

希望穩紮穩打、或一味征戰的人都值得一讀！

基本做法最爲確實的人

移動武將（移動—派遣、召集）

運輸物資與士兵（軍團—移動、運輸）

建設田地、城鎮、村莊（開發）

與他國結盟（外交—同盟）

攻擊敵國城寨（軍團—攻擊）

●基本上不以出奇制勝為原則。畢竟如果深怕有個閃失，還是基本的做法最穩當。況且只要經由內政提昇國力，即使遭到他國入侵也不會輕易落敗。如果玩家突如其來地發動戰事，即使能夠取勝，只怕也難以完全憑藉戰爭手段強行到底。既然無論採取任何做法都必須經過這一環，還是趁早施行內政較能提昇效率。

想要增加城寨數，基本上應該先從事內政提昇國力，等到強化軍團戰力後，再對外發動戰爭。不過遊戲中也有像劇本3的織田家這樣深受大環境恩賜的大名，因此扮演這種大名時，只需活用軍事優勢，不斷發動攻勢即可。希望儘量避免繁雜手續的人，應該可以選擇這樣的大名進行遊戲。不過事實上，這種大名反倒格外不受玩家青睞，因為難度過於簡單，反而沒有一玩的價值。然而若能運用這些豐富的人才投入戰爭，嘗試各種挑戰又如何呢？當然此時玩家追求的便不再是純粹的取勝，而是帶著點藝術味道、能夠尋求完美勝利的體驗，例如以所有指令能夠完全成功為目標。當然、這點畢竟是格外困難的，不過既然扮演的是劇本3的織田家，還是十分值得一試喔。

討厭繁雜程序的人

移動武將（移動—派遣、召集）→ 運輸物資與士兵（軍團—移動、運輸）→ 攻擊敵國城寨（軍團—攻擊）

●戰國時代的精華就是會戰！誰說非得開發個好幾月才能戰爭的，鬼扯淡！如果你也有這樣的想法，那麼只要選定強大的大名進入遊戲後，就可以開始發動戰爭。反正剛開始士兵就很多，只要集中這些兵力就搞定了。

希望多方嘗試的人

移動武將（移動—派遣、召集）→ 運輸物資與士兵（軍團—移動、運輸）→ 錄用在野武將（城—錄用）→ 收購武器（城—交易）→ 建設田地、城鎮、村莊（開發、建設）

→ 修建城寨與建築支城（建設）→ 與他國結盟（外交—婚姻、餽贈、同盟）→ 收編獨立勢力（外交—收編）→ 瓦解敵將（謀略—內應、暗殺）→ 破壞敵城（謀略—施計）

→ 提昇威信並孤立敵對大名（朝廷）→ 攻擊敵國城寨（軍團—攻擊）

●「我不想玩數位化的戰爭遊戲，因為我喜歡戰國時代的感覺……。」如果你也抱持這樣的想法，倒是可以多方嘗試所有指令。遊戲中有許多除非下達該指令，才能目睹的畫面或臺詞，說得更極端一點，甚至還有些話只有失敗的時候，才能夠聽得到的。也唯有經過這樣的方式，才能更貼近地感受到戰國時代與戰國武將的存在吧。

移動－派遣 全盤◎初期◎ 中期◎後期◎

經常調整武將崗位，使其適才適用是很基本的。讓征戰型武將從事內政，內政型武將去征戰，就無效率可言了。

開發－鎮 全盤◎初期◎ 中期◎後期▲

這個內政指令可以建設獲取資金時不可或缺的城鎮。在無法闢建水田的平地造鎮，是最好的土地運用法。

重要度 A 級

遊戲中非使用不可的指令

移動－召集 全盤◎初期◎ 中期◎後期◎

目的與「派遣」完全相同。不過想從多數城寨調集武將時，只需操作這個指令一次，便可完全解決。

開發－村莊 全盤◎初期◎ 中期◎後期▲

這個內政指令可以建設增加兵員時不可或缺的村莊。在平地闢建水田與城鎮，在丘陵建村是最好的方式。

軍團－攻擊 全盤◎初期◎ 中期◎後期◎

攻擊其他大名的城寨與軍團的指令。由於是發動戰事的指令，因此不可能不用它，還能夠進行遊戲。

城－錄用 全盤◎初期◎ 中期◎後期◎

每個月無論執行任何指令前，應該優先確保的就是人才。因此最好每個月初留意城寨是否出現在野浪人。

開發－特產 全盤◎初期◎ 中期◎後期▲

開發特產後，可以在田地城鎮稅收入帳的月份外獲得額外收入。和村莊一樣，在丘陵開發是最好的方式。

軍團－移動 全盤◎初期◎ 中期◎後期◎

這是在城與城之間運送物資、士兵與武將的指令。和「運輸」不同的是，武將會進入目的地的城內。

城－交易 全盤○初期◎ 中期◎後期◎

商人除了常駐的大城以外，是難得有機會出現的。因此商人出現於城寨時，即使中斷內政也要執行這個指令。

開發－修建 全盤○初期◎ 中期○後期▲

遊戲的初期階段，經常會發生以守城戰擊退敵軍的事。因此最好先提昇城寨防禦度，使敵人難以入侵。

開發－田地 全盤◎初期◎ 中期◎後期▲

這個內政指令可以建設獲取軍糧時不可或缺的田地。在河川沿岸的平地闢建水田，是最好的土地運用法。

大名－賞罰 全盤○初期○ 中期○後期○

這個指令原本是為了防範臣屬背叛的，不過將家寶賜給有能力的武將以提昇其能力，也是個聰明的方法。

外交－同盟 全盤○初期◎ 中期▲後期▲

這是初期減少敵人的重要戰略。進入遊戲中期階段後，除非想要以同盟的方式統一，否則根本無須使用。

表格說明

◎○▲×－代表遊戲指令的推薦度（在該場合下值得一試）。因此與重要度（使用頻度）有若干差異存在。

指令
內超快活用法

新手最大的煩惱大概就是複雜的指令了。在此將為各位說明進行遊戲時，不可或缺的指令。

玩者在執行指令之前，應該先透過戰略視窗的「大名情報」、與選單列的「情報－大名情報－」、「表示－中地圖－」等工具，掌握自己目前的狀況。因為不了解自己目前的狀況，就無法訂定戰略目標。當玩者確認情報之後，再訂定因應的戰略。首先應該執行的動作，就是「移動－武將、物資與士兵。儘管武將們在遊戲最初的配置狀態，是依照史實設定的，不過不能說是最適合遊戲進行的安排。畢竟有些城寨武將較多，也有些城寨根本無人駐屯，因此應該適才適用地調整崗位。當玩家只想調動武將時，只須執行「移動－」指令，就可以長距離移動。此外，想要在城寨之間運輸資金及軍糧等物資時，可以使用「軍團－指令中的「移動」，不過此時至少需派遣一名武將率領移動的軍團才行。畢竟光是只有物資，是不可能自行移動的，因此移動武將之前應該事先訂定計畫。較支城重要的本城，最好備較多的物資與士兵。另外軍馬與洋槍應該集中在一座城內（本城），因為如果讓這些物資分散放置，緊急的時候就派不上用場了。

當物資與武將的移動結束後，接著就是進行「開發」。有時候依大名條件的不同，反而應該立即發動戰爭較為有利，不過一般而言，還是先從「開發」著手比較妥當。此時可以考量設施機能的均衡發展，預先闢建田地與城鎮，至於何種設施應該建設在何處最為有效，請參考上表運作。若從稅收方面加以考量，只要建設等級2的城鎮與水田，應該就可以充份符合「開發」的大致目標。當然如果武將擁有開發技能，能夠將設施提昇至等級3，稅收自然還會大幅增加。

與「開發－同樣具有拓展領地用途的指令還有「建設」。一般說來距離河川較近的城是否應該預先「治水」，經常成為玩者考量的問題，如果該地屬於颱風經常侵襲的地區，就應該事先治水較為妥當。至於其他地區的大名，如果人手並不充裕，先擱置一旁也無所謂。當然「治水－本身除了具有防洪的功能外，還有擴展水田耕作範圍的優點，因此如果人手充足時，最好先行採取治水措施。

至於似乎易遭受敵人攻擊的城寨，可預先予以「修建」，以防備進入守城戰。遊戲大致上會使用到的「建設」指令，大概就是這兩個了。

大名－聯姻
全盤○初期○ 中期○後期○

希望讓麾下的優秀部將成為繼承人，可以先與其「聯姻」。當然如果沒有公主的話，這檔好事就談不成了。

謀略－內應
全盤▲初期▲ 中期▲後期▲

得逞時可以獲得莫大的成果，不過成功的條件相當嚴苛。如果部下提出可能會失敗的回應，最好還是放棄。

重要度 B 級

能夠讓遊戲更有利進行的指令

大名－養子
全盤◎初期◎ 中期◎後期◎

若能預先讓成人前的優秀武將成為養子，即使萬一親生父親被其他大名收編，還是會於成人後出仕我國。

謀略－施計
全盤▲初期○ 中期○後期○

成功率並不低於「內應」與「策反」。如果麾下有適合從事謀略的武將，或許可以讓他們執行這個指令。

軍團－編制
全盤▲初期× 中期▲後期▲

攻擊遠處的敵人時，只要讓數座城寨派出的軍團會合，就不會有特定的城寨發生傷亡慘重的現象。

重要度 C 級

能夠更加體驗戰國時代趣味的指令

外交－收編
全盤▲初期× 中期○後期○

這個方便的指令可以兵不血刃地合併獨立勢力，不過大名威信過低時，成功率也低。最好活用於遊戲後期吧。

開發－鑄造
全盤▲初期▲ 中期▲後期▲

這個便利的指令可以建設製造洋槍所需的洋槍鑄造村。不過難處在於除非觸動事件，否則無法執行這項指令。

軍團－分割
全盤▲初期× 中期▲後期▲

派遣「戰鬥力」高的攻擊型武將，與負責擔任佔領後的高「政治力」武將出兵攻城，並於攻城前予以分割！

外交－勸告
全盤▲初期× 中期▲後期◎

如果無法提昇威信，只怕難以成功。可於後期對無須發動戰爭的弱小大名使用。

開發－市集
全盤▲初期▲ 中期▲後期▲

這個指令的難處在於除非觸動事件，否則無法執行。若建於支城則將導致糧食不足，因此最好建於本城。

軍團－尾追
全盤▲初期× 中期▲後期▲

進行勝負難以分曉的戰爭時，可以尾隨攜帶著佔領後馬上能夠投入內政的物資部隊。

外交－饋贈
全盤×初期▲ 中期×後期×

這個同盟輔助指令可用於初期非結盟不可的對象。請試著對持有的家寶與身分不相稱的大名執行這個指令。

開發－進城
全盤▲初期▲ 中期▲後期▲

當城內沒有武將卻碰巧有商人或浪人出現時，便可利用這個指令進城，進行「交易」或「錄用」人才。

軍團－運輸
全盤×初期▲ 中期▲後期▲

若想讓率領運輸部隊的武將返回出發的城寨，可以有效地運用這個「軍團－運輸」的指令。

朝廷－官位
全盤○初期× 中期○後期◎

若能提昇威信，並且獲得數個官位，麾下部將的忠誠度也得以上昇。或許可稱為朝廷指令中最有用的指令。

建設－治水
全盤○初期○ 中期○後期▲

如果麾下人手充裕，可先於開發前進行治水。如此不僅可以廣闢水田，還可避免洪患殃及領地。

開發－取消
全盤×初期▲ 中期▲後期▲

這是內政計畫的開發程序有誤時，能夠予以取消的指令。如果程序並無差錯，倒也沒必要使用。

朝廷－進貢
全盤▲初期× 中期○後期○

想要執行「朝廷」指令時，應該先執行進貢！若與朝廷的友好度過低，即使提出任何請求，也會被回絕的。

建設－築城
全盤▲初期× 中期○後期▲

進入遊戲中段後，若能建造支城確保補給路線、做為前線基地之用，可說相當方便。不過建設過程卻挺費時的。

經常與「開發」及「建設」指令並用於遊戲開始後的指令就是「城」。由於開始後經常陷入資金不足的窘境，當商人前來時便可執行「交易」指令，將城內的軍糧變賣為資金，當然此時購買低價的家寶也是很划算的。例如將「農政書」或「商業書」等賞賜給負責開發的執行官，便可大幅提昇作業效率。尤其如果武將擁有「連發」射擊的戰鬥技能，對守城戰將大為有利，因此可以購買家寶，預先提昇優秀武將的能力。此外基於人多好辦事的考量，當浪人出現在城內時，可試著執行「錄用」。

等到內政目標達成後，便可發動戰爭，不過之前應先執行「外交」「朝廷」「謀略等」指令。

只是對於新手而言，這些指令或許會讓人感到比內政部份更難。推測其理由，大概有下列2點因素。

①這些指令有失敗之虞

基本上內政指令是不會失敗的。也許效率差的內政，在廣義上可被視為失敗行為，然而透過「開發」指令，農地遲早還是會被開拓，城鎮與村莊還是可以完成建設的。但是「外交」「朝廷」「謀略」等指令一旦失敗，經常會完全徒勞無功。

②不易了解為何會失敗

就內政而言，進行的事務可不可行，其理由一目瞭然。例如無法關建



朝廷－討伐 全盤×初期× 中期▲後期×

這也是降低大名威信與朝廷友好度的指令。因此基於打通關係的時間與金錢的考量，建議使用度還是只有C。

謀略－變心 全盤▲初期▲ 中期▲後期▲

與其說它是其他謀略的輔助指令，不如用來將武將的主義改變為威信重視型，以便於戰後能夠易於錄用敵將。

重要度 C 級

能夠更加體驗戰國時代趣味的指令

朝廷－赦免 全盤×初期×中期▲後期×

為了讓朝廷赦免對我國下達的亂臣詔書，所採取的示好舉動。當玩者成為亂臣之後，一定要立即執行這項指令。

謀略－暗殺 全盤×初期▲ 中期▲後期▲

對於「戰鬥」與「智謀」較高的敵將很難成功。不過若能暗殺敵方的內政執行官，以延遲其開發，或許較具成效。

開發－全消 全盤×初期▲ 中期▲後期▲

這是打算重新設定開發設施順序時的指令，除非開發設定有誤，一般是不使用的。

朝廷－推舉 全盤×初期× 中期▲後期×

推薦官位低於我國的同盟國，以提昇其威信。友好度自不待言，我國的威信也會上昇許多。

外交－婚姻 全盤×初期▲ 中期×後期×

能夠與威信非常高的大名家聯姻當然有利，不過世上可少有這麼好的事。反倒讓公主擔任武將，可能還比較划算呢。

建設－鋪路 全盤×初期× 中期▲後期×

可使丘陵地帶座落著本城的大名機動性加大。雖然於河上架橋甚為方便，不過在平地上建造街道並無太大的意義。

朝廷－讒言 全盤×初期× 中期▲後期×

降低敵對大名與朝廷之間的友好度。由於效果較「亂臣」與「討伐」更低，因此建議使用度還是C。

外交－毀約 全盤×初期× 中期×後期▲

一旦執行這項指令，部屬的忠誠度便會降低。因此一開始最好別跟日後非背約不可的大名結盟。

建設－廢止 全盤×初期× 中期▲後期×

可廢棄新建與舊有支城的指令。廢棄後最好將支城改建於金山或馬產地的附近，不過這麼一來將所費不貲。

城－委任 全盤×初期× 中期×後期▲

當遊戲進入後期，城寨數量大增時，便可採用這項指令。不過不保證城主能夠比玩家更明智地經營該城……。

外交－求援 全盤▲初期▲ 中期×後期×

一場必敗無疑的戰事，若經由求援轉敗為勝，那種快感或許教人難以形容，不過真能這麼稱心如意的事倒是很少。

建設－移動 全盤×初期× 中期▲後期×

當武將內政作業結束後，別忘了讓他們進城。否則就會經常見到治水工程結束的部隊呆若木雞地站在河邊。

大名－隱居 全盤▲初期× 中期 後期▲

人才不足時，絕對不可使用這項指令。當人才濟濟、繼承人能力優秀時再讓出家督的位子，日後進展才會更為有利。

朝廷－詔令 全盤×初期× 中期▲後期×

可以一時提昇威信。有時候想讓「收編」「勸告」成功時，也可以先使用。此外威信也會對「錄用」產生影響。

謀略－策反 全盤×初期▲ 中期▲後期▲

成功率非常低。這個指令對通曉歷史與遊戲的人可能較容易施展，至於新手最好不要輕易使用。

大名－放逐 全盤×初期× 中期×後期×

再怎麼無能的嘍囉，也有其利用的價值。因此如果沒有特別的事情發生，並沒有必要使用這個指令。

朝廷－亂臣 全盤×初期× 中期▲後期×

降低敵對大名的威信與朝廷友好度的指令。不過基於打通關係的時間與金錢的考量，這項指令的推薦度只有C。

謀略－謠言 全盤×初期▲ 中期▲後期▲

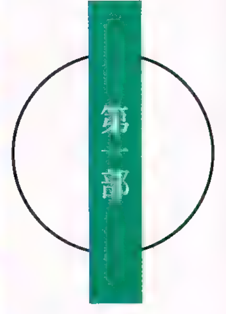
單獨使用這個指令時，成效較為不彰。最好視為提昇「內應」與「策反」成功率之用的輔助指令。

等級3的水田與城鎮，其理由在於執行官並未具有相關「特技」之故；另外無法耕作水田的原因，在於附近沒有河川可供灌溉……。然而就外交而言，若是「為何對方不願與我方同盟」這樣的問題，其解答就不像內政那樣單純了。這是因為「威信」與「友好度」、「投緣度」等要素，已經複雜地糾結在一起。

那麼在這個以快速活用指令為主題的項目中，我們將大膽地為玩者做以下的斷言。除了部份弱小大名以外，即使不使用「外交」「朝廷」「謀略」，依然可以完成統一大業。因為玩者不願勉為其難地使用它們，也不會造成任何影響。

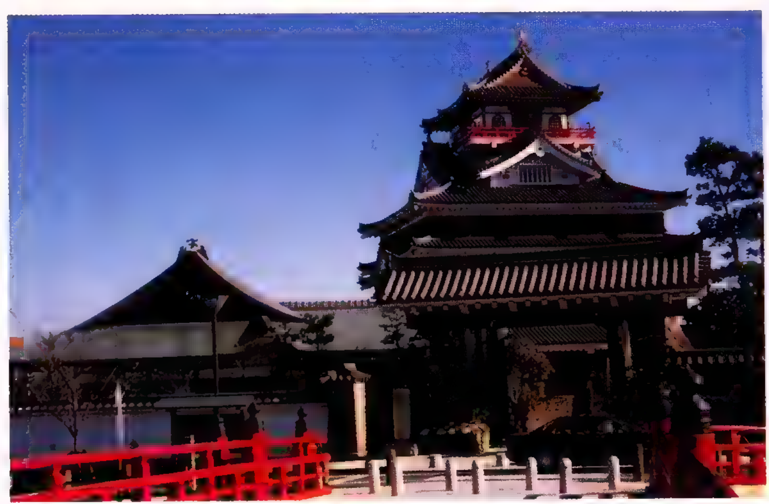
最後提到的是攻擊敵人所使用的「軍團－攻擊」指令。「軍團」除了遊戲一開始後使用「移動」與「運輸」時的「攻擊」指令以外，共有3種型態，在玩家尚未熟諳遊戲之前，即使不執行也不致有大礙。

其實只要經由戰爭取得新的城寨，從而「開發」城鎮，「攻擊」下個目標，這便是這個遊戲中最主要的流程。當然若能配合使用「外交」與「朝廷」、謀略「」指令，統一大道自然走得輕鬆愉快，況且還能夠更深深體會戰國時代的意境，因此建議玩家還是隨著熟練的步調逐一使用它們吧。





在這個風雲告急的戰國亂世中，無數的大名君臨天下、競相爭霸。在此我們為玩家遴選了51位大名，並蒐集了所有大名的資料與戰略。



●織田信長踏出成為戰國大名第一步時的清洲城（愛知縣清洲町）。



尾張 織田家

戰國的革命家・織田信長，他是攻必克戰必勝的實力派。然而問題在於如何才能超越真正的織田信長本人？



織田信長

政治：98　戰鬥：70
指揮：94　智謀：93

●改變整個戰國時代的曠世奇才。其創新的構思曾經凌越了時代。

織田家原本是出仕斯波氏的豪族，當維持全族領地安泰一時的織田信秀死後，信長便繼任了家督之位。然而不知是否因為憎惡人稱「傻瓜」的他繼任家督之故，許多的家臣與同族武將陸續地舉兵謀反。

信長逐一予以各個擊破，並於1559年攻下岩倉城，統一了整個尾張。在這整個過程中，信長為軍團引進了洋槍與長槍，可說用盡巧思以掌握戰場上的主導權。

隨後於1560年發生了著名的桶狹間之役。藉此斬殺今川義元的信長，一躍成為眾所矚目的焦點，因為尾張「傻瓜」的勝利是任誰也始料未及的。因為戰勝的緣故，使其能夠與解放自義元枷鎖的三河德川家康締結同盟，這對信長而言可說是無可估計的利點。因為從此不須再對東方設防，同時也得以借助德川家強大的戰力並肩作戰。

於是信長開始攻打美濃，這便是進京的第一步。

攻佔美濃之後，足利義昭前來投靠信長。信長便奉戴義昭入京，使其得以登上將軍的寶座。然而義昭隨後不久便展開反擊信長的行動。信長與義昭的政爭，便是從這時開始的。

結果信長遭到原本是同盟對象的淺井家背叛，並陷入武田家、足利家、本願寺家、毛利家、淺井家、朝倉家佈下的包圍網。尤其當德川・織田聯軍敗於進京而來的武田信玄之手時，更是信長最大的危機（此時信玄因為病情急轉直下而停止入京之行）。

然而信長還是依序地排除了這些危險的要素。於1573年放逐呼應武田家而舉兵的足利義昭，同年並消滅了淺井家、朝倉家，繼而於1575年的長篠之役大破武田勝賴。

支撐著這些軍事勝利的背後因素，便是信長合理的政策。

信長當時採行了兵農分家的樂市樂座政策（自由市場經濟），由於這兩大政策的施行，取得了無論正值農閑期與否皆可行動的軍隊，及支撐軍事的經濟

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	織田信長	織田信長	織田信長
根據地	清洲城	岐阜城	安土城
領國數	1	4	21
城寨數	3	15	48
武將數	23	72	135
兵力	8546	45929	251462
資金	7964	41337	173440
軍糧	13928	74800	499659
軍馬	568	3698	18411
洋槍	141	934	6987
威信	104	175	453
朝廷友好度	110	180	200

此數據資料為遊戲開始前的初期設定狀態。



瀧川一益

政治：54　戰鬥：81
指揮：67　智謀：81

●這位織田家的重臣屬於武鬥派。尤其身為忍者這一點，最令人欣喜。



丹羽長秀

政治：81　戰鬥：56
指揮：79　智謀：70

●作戰、內政均優的活躍人物。也是足以擔當軍團長的人才。



柴田勝家

政治：60　戰鬥：86
指揮：85　智謀：52

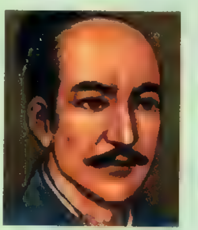
●初期會戰時的王牌武將。「騎兵」的能力雖然優異，但很容易中計。



羽柴秀吉

政治：100　戰鬥：59
指揮：91　智謀：93

●日後的豐臣秀吉。他是作戰、內政、外交以及任何項目都很活躍的萬能選手。



村井貞勝

政治：88　戰鬥：7
指揮：13　智謀：67

●另一位優秀的內政官，只要他與秀長搭檔，所有開發事宜都能夠迅速進展。





羽柴秀長

政治：87　戰鬥：60
指揮：75　智謀：80

●秀吉的親弟弟，是極為有能的內政官。也是能夠參與作戰的珍貴人才。

前田慶次

政治：2　戰鬥：100
指揮：69　智謀：48

●以騎兵隊衝鋒時，能夠發揮最大的破壞力，可說是織田家的破壞王。



明智光秀

政治：90　戰鬥：61
指揮：87　智謀：86

●日後發動「本能寺之變」的主謀武將。與秀吉同為萬能型的家臣。

武將的能力值不包含因使用家寶而上昇的數值。

力。進而藉此經常保有較敵人更多的軍力，並且能夠針對遍及四方的戰場採取應變措施。

日後信長消滅了武田家，削弱了本願寺的勢力，順利地拓展織田家的軍勢，緊接著便把目標指向毛利家。為了稱霸中國地方，信長於前往西國出戰的途中，滯留於京都的本能寺。

然而就在任誰都認為信長勝券在握的情況下，「本能寺之變」發生了。在這場世紀大叛變下，信長死於重臣明智光秀之手，甚至連繼承人織田信忠也隨之殉難。剩餘的族人中由於缺乏優秀的人才，日後的天下主導權遂遠離織田家而去。

劇本1

選擇這個劇本之後，剛開始會發生「桶狹間之役」。此時畫面上會出現是否出戰的「是／否」選擇，基本上應該選擇「是」，那麼今川義元就會按史實遭到擊殺。不過想要親手斬殺今川義元的玩家，倒是可以選擇「否」，此時將會

在東方存留著強敵的狀態下進行遊戲。

另外對織田家而言，遊戲的初期還有一個事件，亦即松平元康為了尋求同盟，前來會晤信長。這可說是令人額手稱慶的事件，由於這個同盟的成立，織田家從此不需要再對東方採取警戒措施。

如此便可專心地對付正面的敵人・美濃的齋藤家。就武將人數而言，為23對8人，只要留下守備部隊於清洲城，應付來自長島城的進犯，便可全軍攻入美濃。即使號稱銅牆鐵壁的稻葉山城，只要略施小計也不足為懼，此時身為忍者的瀧川一益應可施展「謀略」與「越牆」而大為活躍。

美濃是人才的寶庫，因此玩家可以儘量網羅人才。齋藤家部將中以美濃三天王為首的諸將，忠誠度都很低，可於攻打前施展「內應」的計謀。尤其竹中半兵衛這位戰國時代的軍師翹首，即使俘獲後無法錄用，還是予以釋放為佳，相信有朝一日必然能夠為玩家所重用。

另一方面、位於南方伊勢的本願寺勢力，將會頻繁好戰地攻向尾張而來。玩家只須以4－5名武將據守於清洲城，利用洋槍與弓箭射擊，便可輕易擊退。等到敵將出現傷亡、兵士數也銳減的現象，就派遣守備部隊反擊長島城吧。

美濃一旦攻陷，接著便可準備進京之舉。若能吸收美濃的武將納入麾下，至少可以編組2個入京軍團。其中一支往北近江的淺井家，另一支往南近江的六角家進軍。

若就戰力而言，北近江的淺井家可視為強敵，是故派往此地的軍團應該予以強化。尤其淺井家的家臣中，有許多戰鬥力優秀的武將，應該趁他們實力茁壯前予以擊潰，以便納入織田家的後備部隊。就攻略重心而言，應以本城的小谷城為目標，而非逐一攻佔其他支城。如果途中遭到對方的襲擊，應該一面保存兵力一面謹慎作戰。

攻擊六角家的軍團一旦攻佔南近江的觀音寺城後，可先預留最低限度的留守武將，接著進軍室町皇宮，以便壓制京都提昇威信，如此人才聚集於帳下的速

織田家臣團

竹中半兵衛

政治：65　戰鬥：70
指揮：82　智謀：95

●劇本2時為家臣。出身美濃的軍師，史實為秀吉的智囊，作戰能力也不賴。



黑田官兵衛

政治：86　戰鬥：58
指揮：80　智謀：90

●劇本3時為家臣。是個可怕的謀略家，以軍師、外交、謀略等身分活躍當時。



蜂須賀正勝

政治：61　戰鬥：85
指揮：66　智謀：85

●活躍於初期的武將。若想施展「施計」，務必派身為忍者的他他前去。



織田信忠

政治：65　戰鬥：60
指揮：74　智謀：57

●織田家的繼承人。就2代繼承人而言，能力不是很出色。

劇本1◆清洲城



●入京的過程中，最好先解決淺井家、六角家。為了避免其他勢力干預攪局，可於主要城寨留下2～3名守備部隊。

●取得京城是重要的戰略手段。因為它可以大為提昇大名的威信。

●本願寺會頻繁地進犯而來。只要派遣守備部隊留守，便無須過於在意。此時最好別開發可能會淪為戰場的方格（城寨四周）。

●劇本1的稻葉山城是織田家的首要戰略目標。連同對方的武將一齊奪取下來吧。

●三河方面就交給德川家固守吧！儘早入京是最大的課題。

●想要與武田家為敵，可以等到入京之後再說。畢竟正面挑戰強大的武田騎兵團，並不是一件很明智的事。

度也會加快。

等到目前為止的入京行動告一段落，接著再以本願寺、武田家等大名為下個目標。

只要能夠活用威信於外交戰略上，武田家與上杉家其實也不足為懼。

劇本2

就本劇本中遭到武田家、本願寺家、三好家、淺井家、朝倉家、毛利家包圍的態勢而言，乍見之下難度似乎頗高。不過儘管處於逆境，只要能夠透析敵人，適當地逐一解決，這個劇本應該沒有那麼困難。

當前最大的敵人雖然是武田信玄，不過剛開始倒不至於會遭到對方的攻擊。儘管有可能受到其謀略的干擾，對方採取真正大規模的攻勢之前，大約還有1年多的時間。另一方面可視為次要大敵的毛利因為距離偏遠，並不會構成直接的威脅。因此眼前的焦點應該是針對本





●掌握織田家的關鍵人物，依然是羽柴秀吉。他可參與作戰、內政、外交，甚至「築城」等……，在強大無比的織田家臣團中，展現出綻放異彩的萬能形象。

願寺家、淺井家、朝倉家採取應對策略。

在此建議應該掃蕩淺井、朝倉兩家，只要能夠除去他們，北方暫時可以高枕無憂。玩者可由美濃的大垣城出兵攻打淺井家，並以宇佐山、二條、水口、觀音寺城的軍團攻擊朝倉家。由於對方前來迎擊的武將數約為6—7人，因此只要以10名「戰鬥力」高的武將組成軍團便可。

攻下兩家之後，再讓該兩大軍團揮兵指向本願寺家與三好家，此時防衛北方的武將只需留下最低限度（4—5人）即可。本願寺家雖為強敵，事先只要執行「施計」，再投入大軍攻擊，還是可以予以攻克的。至於三好家就必須追擊至四國了，當然玩者更不可將北四國拱手讓給長宗我部家，只要消滅這些勢力，近畿一帶應可大致鞏固。

面對武田家的進犯，最好動員坐鎮於岐阜城的信長所統率的軍團加以防備，並竭力避免積極的攻勢，直到近畿一帶大勢底定為止。有時可視情況，故意拱手讓出美濃的岩村城給對方。

接著只要等待武田信玄病逝的消息即可。一旦武田勝賴取而代之後，便是發動攻勢的大好良機。玩者可以徹底施展「謀略」，動搖武田家的君臣關係。若就能夠施展「謀略」的人數而言，應該已經無人能夠超越此時的織田家了。

當武田家崩潰之後，當前的危機自可化解。接下來只需訂定各方的戰略，便可步上統一天下之路。

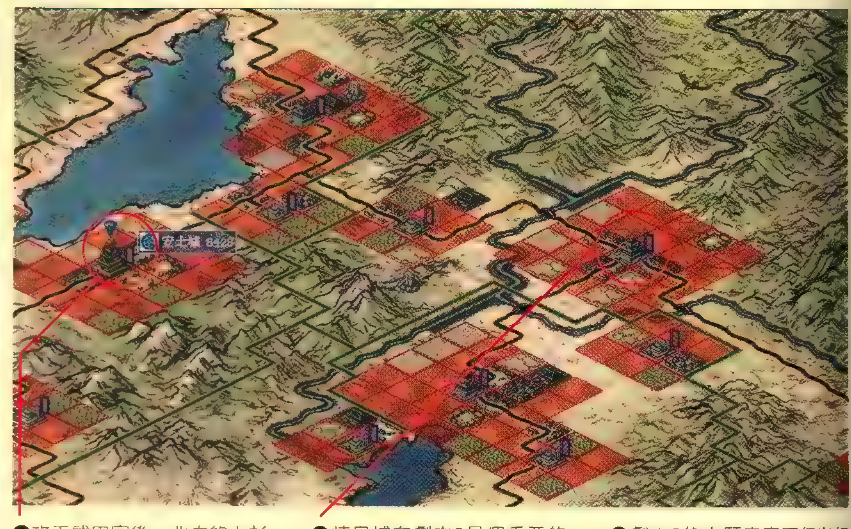
劇本3

此時織田家已經取得壓倒性的優勢，當前特別須要留意的，大概也只有信長的壽命而已。

西線的毛利家、島津家、長宗我部家等強敵，雖然好整以暇地率領大軍防備，不過只要能夠予以各個擊破，倒也不足為懼。

此外位於東戰場的北條家、上杉家、武田家等實力派大名，其新舊交替的凋零現象相當顯著，尤其如果不儘早對武田家發動攻勢，該地區將會被德川家捷

劇本2・3◆安土城



●攻下武田家後，北方的上杉家將成為緊接而來的敵人，此時倒可以無視飛驒的存在。

●觀音寺城在劇本3中將會更名為安土城，成為根據地。

●岐阜城在劇本2是個重要的戰略要點，因為它是抵禦武田家的最後防線。

●面對劇本2的武田家，必須採取暫時忍讓的因應措施。劇本3則可以閃電攻勢予以消滅。

●劇本2的本願寺家不但友好度低，而且始終糾纏不清。儘管對方是為強敵，但最好能在初期予以剷除。劇本3的西線戰場，林列著毛利家、島津家、長宗我部家等強敵，不過尚不至於對織田家造成威脅。

●劇本2的第一戰略目標為淺井家、朝倉家，此時可以動員兩大軍團，同時予以消滅。

足先登。如此一來東線攻防將會相形棘手，因此必須採取緊急的攻勢。

至於國力弱小的國家，可以運用「收編」或「勸告」等指令解決。

大致上只要能夠配合這些狀況，經由結盟的統一方式應可輕易達成。不過此時由於武將數量已經過多，最好別忘了那些尚未下達命令的武將。

如果打算運用更有效率的戰略，在此建議玩者採行朝廷外交。首先讓「政治」高的武將執行「進貢」，以提昇朝廷的友好度，接著再藉由「亂臣」「討伐」等指令給予最後一擊。如果是由信長本人執行，效果十分可期。

被宣告為亂臣的大名，其威信將會減半，家臣中重視威信的武將忠誠度，也會大幅滑落，此時便可施展「謀略」席捲對方，最後再動員大軍對搖搖欲墜的大名家，予以致命一擊。經由這樣的流程，應可更為確定立於不敗之地的優勢。





陸前

伊達家

獨眼龍……東北地區最有資格取得天下的梟雄。在他登場之前，伊達家該如何擴展版圖呢？

伊達晴宗

政治：81　戰鬥：51
指揮：76　智謀：76

●因為繼承問題與父親相爭，日後取得家督之位。本人具有巧妙的政治手腕。

源流自鎌倉時代的武人世家。定居於常陸的始祖朝宗經由源賴朝賜予伊達郡，此後便以伊達氏自稱。

伊達家雖曾一時陷入內部紛爭的危機，後來總算渡過難關，到了第9代「獨眼龍」政宗的時代，已構築了遍及東北一帶的廣大勢力。爾後雖然遭到秀吉削減領地，不過直至德川的治世尚能力保家業，最後成為統治仙台的大名。

劇本1

初期狀態下的城寨數只有2座，武將數則有6人，大致上還勉強過得去。可惜的是這些人大多屬於政治型的人才，缺乏戰鬥能力。其中唯一「戰鬥」超過60的鬼庭良直將是初期作戰的要員。

本城的岩出山城為良馬產地，是補給軍馬不可或缺的地域（東北是良馬的產地）。由於軍馬無論如何消耗，都會源源不斷地生產而來，因此只要商人來到城內，就可以立即賣出取得資金，這對初期而言，可說是一筆相當難能可貴的財源。

就攻略目標而言，可先儘早攻佔寺池城的獨立勢力葛西晴信。等到內政進展至某個程度，便可著手進軍大崎家。大崎家握有金山的礦藏，如此豐碩的利益自然不能輕易放過。如果過於漫不經心，很可能會被南部家捷足先登，因此最好儘速攻下該地。

南下的戰略流程可等到消滅南部家、安東家再執行未晚，總之眼前必須先解決後顧之憂。

劇本2

城寨數雖然並未改變，人才倒相當充足，因此一鼓作氣攻下大崎家也是手段之一。儘管最上家百般進犯領內，不過終究耐我不得，等到網羅人才的時機一到，便可出兵迎擊。一旦對方進行幾番攻城戰後，必使得敵軍疲敝不已，此時再掌握適當的時機，轉守為攻即可。

另外玩者應該與逐漸衰微的蘆名家保持密切的同盟關係。雖然對方屢次前來

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	伊達晴宗	伊達輝宗	伊達輝宗
根據地	岩出山城	岩出山城	岩出山城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	6	9	12
兵力	6247	6391	6055
資金	5563	5619	5529
軍糧	10173	13460	9388
軍馬	2082	2179	2110
洋槍	103	104	100
威信	125	125	93
朝廷友好度	130	140	140

●若能壓制山形城，便可建設一條連接岩出山城的道路，對於物資運送十分有利。畢竟在群山環繞的東北，道路的建設是很重要的。

劇本1◆岩出山城



●防禦力高達最大上限的140，可說是固若金湯的要塞。由於掌控著良馬的產地，軍馬來源並不成問題。四周雖然環山而伺，難以遭到他國進犯，不過軍隊移動時同樣多少有些麻煩。

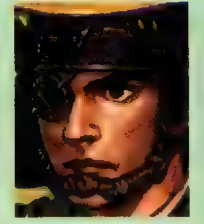
請援，令人煩不勝煩，此時只要睜一眼閉一眼，背後應該不至有受到襲擊之虞。總之，蘆名家並非足以構成威脅的勢力就是了。

劇本3

東北最大的豪雄伊達政宗終於登場，玩者應當立即將家督之位讓給年輕有為的他。其實據歷史記載，輝宗也是在劇本3開始的幾年後，將家督之位讓給政宗。此時南部家已經日漸衰微，拿下津輕自然易如反掌。雖然與蘆名家的盟約已不復再，不過蘆名家尚未滅亡之前，還是得預留最低限度的守備部隊。

從南部家獨立出來的津輕為信，是個務必延攬的優秀人才。最好在擴展勢力之前，便將他納入我軍麾下。

平定東北之後，可沿著太平洋海岸南下。儘管與北條家的激戰勢所難免，不過如今氏康既已亡故，北條家誠然不足為懼。此時反倒應該趁織田家擴展勢力之前，積極地吸收北條家的戰力。



伊達政宗

政治：95　戰鬥：76
指揮：94　智謀：92

●這就是眾所皆知的獨眼龍。無論作戰、內政各方面，均可發揮莫大的力量。



伊達成實

政治：55　戰鬥：88
指揮：71　智謀：54

●以「戰鬥力」高達88自豪的伊達家猛將之首。不過還要等待許久才會登場。



鬼庭良直

政治：48　戰鬥：65
指揮：64　智謀：43

●適合率領騎兵兵種。劇本2一開始就位居耆宿之位。



中野宗時

政治：71　戰鬥：20
指揮：20　智謀：68

●本身雖不適合征戰，內政倒可以發揮實力。總之絕不可讓他出戰就是了。



北條家

戰國時代初期的巨人・北條早雲承續其血緣的一族，如今由關東朝日本全國展翅高飛！



北條氏康

政治：97　戰鬥：70
指揮：95　智謀：88

●建立了北條家全盛時期、智勇兼備的名將。對於改革稅制也大有貢獻。

聲名威震關東、卻出身不詳的戰國大名。始祖北條早雲原本自稱伊勢氏，爾後改姓北條氏。

原本身為今川客將的早雲，於1493年攻入伊豆自行獨立，2年後又攻下了小田原城。到了2代氏綱的時代，根據地遷移至小田原，並支配了關東的泰半地域。

日後在關東構築強大權力磐石的北條家，由於拒絕豐臣秀吉入京謁見的命令，最後形成全面的對決態勢。結果在1590年名留青史的「小田原攻防戰」中，於三個月的據城死守之後出降。4代氏政奉命自盡，5代氏直則遭到放逐的悲慘命運，北條家也因此滅亡。

不過本家雖然斷絕香火，分支尚以1萬石俸祿的小大名存活了下來。

劇本1

以「騰達關東」的戰國大名北條早雲之孫・氏康為統領的這一族，可說是日後最有機會君臨天下的候選人之一。初期狀態的城寨數、武將數均深受上天恩賜，而且麾下齊聚著智謀武勇互見其長的的傑出人才。不過據點所在地的條件差強人意，長尾家的動向也令人頗為關注。

基本上作戰的主力可委由風魔小太郎擔當重任。此外由於他身為忍者，在「暗殺」與「施計」等謀略活動，也能夠發揮能力。特別是進行「暗殺」時，實力足以將鄰國的武將剷除殆盡。不過基於錄用敵方武將的考量，這種做法只怕難以統一全國，也就是說最好放棄「暗殺」這個指令。

接下來解說的是關於攻略部份。當內政開發進展至某個階段，便可毫無顧忌地突然出兵，壓制關東一帶的地區。其中攻打里見家或許有些棘手，倒是結城家、宇都宮家可以輕而易舉地攻陷。北條與結城家雖然結有盟約，此時也只好昧著良心痛下殺手。

基於這種考量，首先應與其毀約，然後展開攻勢。威信與部屬忠誠度雖然會

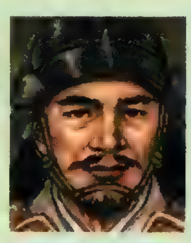
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	北條氏康	北條氏康	北條氏政
根據地	小田原城	小田原城	小田原城
領國數	2	3	3
城寨數	6	11	12
武將數	18	27	28
兵力	15852	30924	35599
資金	15321	27230	30439
軍糧	25851	61403	55366
軍馬	1055	1921	2331
洋槍	261	476	577
威信	124	146	149
朝廷友	90	120	120



風魔小太郎

政治：3 戰鬥：95
指揮：65 智謀：91

●「戰鬥」與「智謀」均超過90，「步兵」也屬於S級的怪傑。可以盡量予以活用。



北條氏繁

政治：52 戰鬥：67
指揮：65 智謀：68

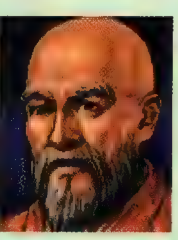
●綱成的長子。雖然能力不若乃父，置身戰場時尚能發揮其戰力。



北條綱成

政治：51 戰鬥：86
指揮：80 智謀：72

●「戰鬥」高達86的猛將。也是具有「騎突」「焙烙」技能的優秀武將。



北條幻庵

政治：76 戰鬥：8
指揮：23 智謀：62

●在政治方面輔佐氏康的老將。由於「戰鬥」有等於無，應該避免戰鬥。



北條氏政

政治：63 戰鬥：52
指揮：75 智謀：53

●氏康之子。能力值相當平均，只有「指揮」還可說稍微傑出。



大道寺政繁

政治：78 戰鬥：28
指揮：60 智謀：64

●「政治」相當優秀，尤其善於開發水田與城鎮，不過應避免戰鬥。



北條氏照

政治：62 戰鬥：71
指揮：69 智謀：55

●適合從事作戰，不過也能夠執行內政，應可使其擔任建設的工作。



北條氏邦

政治：69 戰鬥：61
指揮：72 智謀：59

●屬性均衡發展的中堅武將。也是「指揮」「政治」均達70左右的傑出人物。

因此陡然滑落，不過稍後便可挽回，玩者倒也無須過於在意。

隨後直到消滅里見家，取得房總一帶，攻勢便可告一段落，暫時致力於內政開發與網羅人才。尤其房總並未與敵境接壤，應可「委任」武將管理。

壓制整個關東之後，接著便可出兵平定東北地方。畢竟長途跋涉入京是很費時的，反倒力求後方的安定較具成效。屆時再利用齊聚東北的武鬥派將領，做為打倒武田家與織田家猛將的利刃。

劇本2

勢力較劇本1稍微擴大，就國力而言並無甚問題：不過卻有個令人頭痛的煩惱，亦即統領氏康將於數年後壽終正寢。對於遊戲剛開始的過程，便失去這個以各項分野均十分優異而自豪的領主，著實教人心痛不已，此時也只有不惜購買家寶中的醫書，為其延壽祈福一途。

此外如果能讓氏康的女兒擔任武將培育的話，有時甚至可以發揮驚人的能





●風魔小太郎是遊戲中超強的忍者之一。若能於一開始將驍勇善戰、精於謀略的他納入帳下，就該善加活用此一利點！

力，舉凡各項屬性都凌駕氏康本人。因此儘管壽命頗有疑慮的領主整體都很優秀，一旦出現了有能的女性武將時，立即讓出家督之位也是手段之一。雖然領主交替會引發忠誠度、威信的下滑，不過程度上尚屬輕微，不至對戰略上造成任何影響。

由於劇本1中恰如其分地扮演著同盟角色的今川家，如今已經滅亡，因此攻打東北之際，背後多少還是有些顧慮。此時只要留下相當的人才與充足的兵力，應該不至於產生問題，反倒格外重要的是，必須在進犯而來的軍團會合之前，予以各個擊破。

有時候鄰國的武田信玄也會難得親自率兵進擊而來。

武田家可說是令人畏懼的強敵。如果不願率領全軍追擊，就得利用小田原城堅固的防禦力進行守城戰。

如果戰後能夠擒獲武田信玄，可立即斬殺無須遲疑。因為信玄一死，攻打鄰國甲斐也就格外輕而易舉。

此外北條與豪雄上杉家的友好度頗高，彼此間也結有盟約，基本上應該沒有疑慮。如果對方屢次派員前來請援，可以明快地答應其要求。想要消滅上杉，可以等到謙信離開人世後再進行，便綽綽有餘了。這是因為如果相反地正面迎戰上杉家，將使我軍十分難以取勝。

劇本3

領主交替之後，改由氏康的長子氏政繼承北條家。雖然他本人並不是無能，但是與前一代相較之下，可說遠遜其父甚多。

總之暫且任其致力於開發後方，應不至有大礙。

關於攻略方面，依然由東北展開攻勢較為妥當。在這織田家顯著抬頭的現狀之下，攻打中央可說為時尚早。不過信玄如今既然已經亡故，鄰國的武田家勢必會成為他國瓜分的對象。因此為了網羅人才，及早發動戰爭也並無不可，畢竟此時的武田家仍然擁有許多有能的將領。

劇本1◆小田原城



●本城附近座落著金山。應可在其附近建立一座涵括金山於領內的支城。

●在劇本１的時期中，與下田城之間並無街道相連。尤其下田城領內擁有港口，很可能遭到敵軍攻擊，因此應該預先闢建道路，以便日後能夠儘速派兵赴援。

●小田原城號稱易守難攻，其防禦力高達最大值的160　。儘管由於地形的限制，以致能夠開發的範圍被削減，不過倒不至於構成問題。

●只要一口氣建設道路連接至河越城，便可讓平定關東的軍團順利移動。

在劇本1、2中，里見家可說是壓制關東之際，必須面臨的強敵，不過這個劇本中反而凋零得非常明顯。儘管玩者感受到這一點，認為只需彈指一擊便可予以瓦解，但遺憾的是目前北條家與對方卻結有盟約。

結果與這個位於進攻路線上的弱小敵人之間的同盟關係，反倒成了非常麻煩的燙手山芋。但無論如何，還是得於劇本開始進行後立即毀約。毀棄同盟當然有許多缺點，不過總比等到遊戲進展到中後期人才已經大為增加的階段再毀約，反而使得更多部將忠誠度降低要來得好。

此外能夠發揮實力於政治的元老・北條幻庵儘管已屆高齡，依然存活於這個劇本。由於其壽命大約還有將近10年左右，如果憐惜其才，倒是可以購買醫書為其延壽。





德川家

織田家的最佳同盟・德川家。然而如果無法超越信長，家康的時代終究是不會到來的。

德川家康

政治：99　戰鬥：84
指揮：96　智謀：88

●這個打孩提時起就成為人質的苦命人，最後以謹慎的戰略贏得天下。

德川家原本稱為松平家，是在三河一帶割據的豪門士族。然而到了家康之父・廣忠的時候，家道卻日漸衰微。

當時為了抗衡鄰國的織田信秀（信長之父），松平家自然需要今川家為後盾。因此家康（乳名竹千代）就被送往今川家當人質。其間乃父廣忠亡故，使得松平家實際上已合併於今川家的旗下，家康也成了今川家的一名武將。

那是一段主君與臣屬都受苦的時期，因此後人認為正由於這段期間的經驗，才得以形成勇猛無比、忠誠篤厚的德川家臣集團。

就這樣轉機隨著到來了，原來今川義元於桶狹間遭到了信長的襲殺。家康眼見今川氏真無能的模樣，立即親手取回了三河的領地。於是從這時候起，家康便以戰國大名的身分展翅高飛。

與過往仇敵的織田家結盟的家康，隨著信長的坐大，也逐漸擴展了自己的勢力圈。為了確保西線的安全，並逐步蠶食今川家的領地。儘管與武田家在三方原的爭戰一敗塗地，不過德川家驍勇的戰力也讓武田家嘆服不已，「海道梟雄之首」的威名遂廣為人知。此外與淺井、朝倉聯軍的姊川會戰，也因為德川家的奮戰，使得戰局得以完全扭轉，因此家康在織田體系下，已經高居第2席次的地位。

然而在本能寺之變後的信長繼承人角逐賽中，家康卻落後採取電光火石戰術的秀吉一步。儘管德川家最後不得不遷徙至關東的新領地，然而其國力非但沒有衰退，反倒擴增了勢力，因此即使委身於豐臣政權下，家康這第2把交椅的寶座還是當仁不讓。

當秀吉一死，他更周詳地奔走攏絡人心，最後於1600年的關原之役贏得勝利，自此大勢底定。接著經過大阪夏之陣、冬之陣，終於奠定了德川幕府的基石，為戰國時代譜下了休止符。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	—	德[illegible]家康	德川家康
根據地	—	濱松城	濱松城
領國數	—	2	2
城寨數	—	6	6
武將數		23	28
兵力	—	16465	17293
資金		15646	16041
軍糧	-	26842	28180
軍馬	—	1095	1150
洋槍	-	272	285
威信	—	124	128
朝廷友好度	—	100	180

劇本2

基本戰略是不與劇本剛開始時便結盟的織田家毀約，方能開展未來。



松平信康

政治：59　戰鬥：78
指揮：81　智謀：66

●家康戰鬥力優秀的長子，擅長步兵與洋槍等兵種。最好再賞賜家寶予以強化。



本多忠勝

政治：62　戰鬥：89
指揮：86　智謀：68

●「戰鬥」具有相當高的威脅性。德川四天王除了他，還有神原康政、井伊直政。



酒井忠次

政治：70　戰鬥：77
指揮：77　智謀：63

●除了謀略以外，都能無懈可擊地運用的名將。也是德川四天王之一。



石川數正

政治：81　戰鬥：44
指揮：55　智謀：79

●三河武將中少見的知性派。具有「商業」「建設」「外交」等技能。



德川秀忠

政治：85　戰鬥：21
指揮：33　智謀：82

●原名松平秀忠。是家康內政百般精通的兒子，身為繼承人也相當有為。



本多正純

政治：82　戰鬥：24
指揮：12　智謀：81

●劇本3時成為家臣，是個擅長內政、外交、謀略的人物，也是正信之子。



服部半藏

政治：10　戰鬥：92
指揮：56　智謀：92

●極為優異的忍者。由於「步兵」為S級，戰場上活躍可期。



本多正信

政治：86　戰鬥：27
指揮：16　智謀：90

●劇本3時成為家臣，是知性派的武將，也善於謀略，但不適合征戰。

當然也可以故意毀棄兩國的盟約，但是家臣的忠誠度將會滑落，而且基於最後還是非得與他國尋求同盟、才能力保本國安全的因素，使得這種做法難以符合現實抉擇。

松平家臣團特別是在用槍的白刃戰方面，都是屬於毫不遜色於織田家的優秀武將。因此應該運用這份戰力，攻擊當前的勁敵武田家。

其中駿河的駿府城只有山縣昌景等5名武將駐守，即使甘冒些微風險，也不可給予壯大的機會，應該儘速予以攻陷。總之無論如何，武田家必然會採取東進策略，因此必須制敵機先進軍該城，以做為防禦據點。接著將所有洋槍運往駿府城，以便防城戰之際，能夠由城內開鎗射擊徹底抵抗。至於野戰方面則應該極力避免，這是因為武田騎兵隊的「突擊」異常威猛，有時候甚至會發生意想不到的事態（例如統帥敗退）。

等到擊退進行了無數波攻擊的武田家攻勢之後，建議玩家此時便可開始攻擊甲斐。其中躑躅崎館的城寨防禦度並不





●剛開始的德川家分別被織田家與武田家遠東西兩大大名包夾。無論先與何者為敵，一定要有大膽一搏先發制人的氣魄。

高，攻打起來應該不至於很費力。總之就能夠網羅的人才方面，或針對能夠取得金山收入等考量，眼前應該還是先與武田家為敵。

不過經營甲斐時應該注意一點，那就是必須在甲斐與駿河之間建設道路。倘若未能預先關建道路，時間將會消耗在對武田家的掃蕩戰，導致與日後進犯而來的北條家、上杉家之間的交戰，陷於不利的地位。此外若就未來軍團移動的因素加以考量，即使不能趕上進攻武田家的節奏，還是有必要整頓這條道路。

既然志在奪取天下，接著就免不了與織田家當面對決。毀棄盟約的風險雖高，不過為求全面統一的勝果，畢竟還是得敢於執行。

如果玩家並不介意藉由同盟的方式統一，便可於消滅武田家之後，編組優秀的戰鬥集團做為遠征軍，橫越織田領地（或是採行海上路線）進攻西線諸國。如此一來勢將演變為速度戰，不過只需取得日本東西24國，便可完成同盟方式的統一大業。

如果玩家打算以武力征服全國，就不能在東日本戰場上曠時日久。等到「時機已到」的時候，就該立即毀棄盟約，接下來只需盡情於挑戰強敵的樂趣即可。

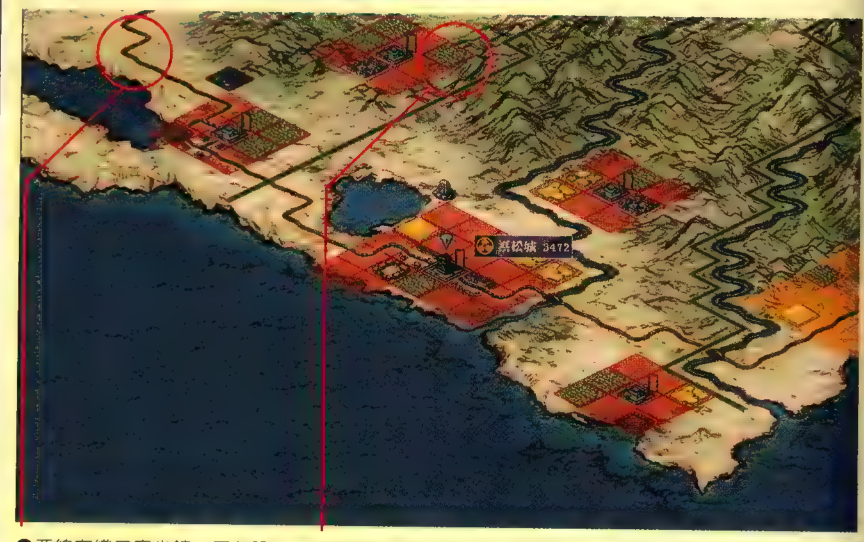
劇本3

這個劇本一開始應該優先攻擊的對象，還是武田家。由於與織田家結有盟約，因此無須顧忌背後的威脅，只需動員全部戰力，一鼓作氣攻下勢力衰退的武田家。

此時家臣的素質與織田家相較之下毫不遜色，然而就德川家的現狀而言，武將數與經濟力卻遙不可及。因此可趁同盟關係尚存之際，由武田家、北條家攫取人才。

武田家與北條家雖然並非強敵，不過身為盟友的織田家也會採取東進的策略。因此玩者不能浪費太多時間於攻打武田家的行動上，並且應於德川家的領土上妨礙織田家的東進。只要能夠構築

劇本2◆濱松城



●西線有織田家坐鎮，因此眼前大可放心。不過解除盟約後，岡崎城將成為最前線的要地，因此時間上若有餘裕，應該事先改建強化防禦。

●武田家在劇本2中雖然扮演強敵的角色，劇本3卻成了非得花費時間解決不可的敵人。不論如何、建設一條通往甲斐的道路還是不可或忘的。

●包含三河在內，東海皆屬於多平地而少河川的地形。如果想要增產軍糧，河川的治水過程是不可或缺的，因為再也沒有比擁有廣大的水田更有利的事了。

●北條家在劇本2、3中，處於攻下武田家之後的頭號順位。只要駿府城留有足夠數量的部隊駐守，短期內應可無視其存在。

起這條陣線，東線諸國便得以盡落家康之手，形成完全獨佔。

當玩者打算以德川家統一天下時，何時該與織田家解盟，便成為關鍵的要點。此時織田家的領土已經十分遼闊，想要透過同盟的方式統一全國是很難的，而且以德川家獨自對抗這個劇本的織田家，整體條件實在相當嚴苛。

既然如此，玩者倒是可以選擇與上杉家結盟，趁著上杉家尚未滅亡之際，吸收武田家與北條家的勢力，以便日後與信長抗衡。

不過織田家擴展勢力的節奏神速，因此如果可能的話，應該趁九州、四國尚未落入信長之手以前，由東西兩方施以壓力。

在毀棄盟約之前，也別忘了賞賜家寶予家臣，以挽回滑落的武將忠誠度。此外為了發動強烈的謀略攻勢，務必要網羅更多的忍者才行。





甲斐

武田家

武田家擁有無數的優秀武將。編組最強大的騎兵軍團，以怒濤洶湧之勢統一天下吧！



武田信玄

政治：95　戰鬥：95
指揮：99　智謀：94

●人稱甲斐之虎。率領著戰國最強的騎兵軍團，連信長也深感畏懼。

武田家是代代擔任甲斐守護（官名）的名門世家。信玄之父信虎原本是個聲名威震京都的人物，卻因政治上的倒行逆施，而被其子信玄放逐。

信玄巧妙地繼承了放逐其父之後的家業，並逐步地擴展勢力。

隨後信玄的勢力範圍便涵蓋信濃、上野、武藏、駿河、三河等鄰近諸國。

在這段過程中，與越後的上杉謙信發生衝突可說是必然的。據說信玄甚至曾與謙信親手交鋒的著名戰役・川中島會戰，就是發生於這個時期。

然而就在擊退與謙信的對決，揮展入京宿願的鋒矛之際，信玄卻於三方原戰役之後病歿。

儘管繼承家業的勝賴並非無能之輩，卻在長篠之戰慘敗於織田德川聯軍之手，結果勢力顯著衰退，導致武田家走上滅亡之途。

劇本1

此時期武田家最大的勁敵，便是越後的長尾景虎（日後的上杉謙信）。當時武田家與這個所有劇本都擁有首屈一指兵力的長尾家之間，友好度不過10點而已，因此根本無須訝異何時會被對方視為攻擊對象。

另一方面武田家與南方的今川家、東方的北條家結有盟約，處於暫時偏安的局面。此外就此時期的齋藤家與織田家實力而言，可說毫無餘力攻打武田家。

基於上述幾點，針對長尾家擬定對策遂成為進展初期的重要課題。

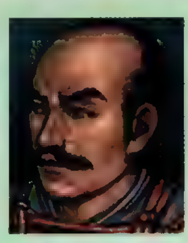
	劇本1	[illegible]	[illegible]
大名	武田信玄	武田信玄	武田信玄
根據地	躑躅崎館	躑躅崎館	躑躅崎館
領國數	3	4	2
城寨數	7	9	5
武將數	21	26	17
兵力	17190	24976	11644
資金	19483	23619	12013
軍糧	31276	40713	19013
軍馬	5859	6872	2610
洋槍	316	411	192
威信	154	177	89
朝廷友好度	120	140	140

此時有2大方針。

1．與長尾家一決雌雄

2．與長尾家和解

如果採取的是方針1，建議採行由海津城出兵春日山城的行進路線，其最大的理由在於得以一鼓作氣攻打長尾家的根據地。此時可以利用與今川家、北條家的同盟，以能夠動員的最大兵力進攻越後。不過假使一如史實的川中島會戰，陷入泥淖般的拉鋸戰況，信玄的壽命將會日漸枯竭，導致日後戰局更形棘



內藤昌豐

政治：82　戰鬥：72
指揮：78　智謀：77

●「政治」與「智謀」均高的武將。建議使用於外交與謀略，當然也可以用於作戰。



高阪昌信

政治：76　戰鬥：78
指揮：82　智謀：82

●擁有高度均衡發展的各項能力，是作戰時不可或缺的要員。



眞田幸隆

政治：78　戰鬥：65
指揮：83　智謀：96

●鎮守海津城的武將。由於「智謀」很高，也可活躍於外交、謀略方面。



山本勘助

政治：52　戰鬥：78
指揮：44　智謀：84

●身為忍者的優異軍師。應可成為施展謀略時的王牌。



武田勝賴

政治：49　戰鬥：85
指揮：66　智謀：35

●信玄的四子。雖然年紀頗輕，卻擁有諸多實力，也是背負下一代重任的人物。



武田義信

政治：54　戰鬥：75
指揮：79　智謀：46

●信玄的嫡子。身為騎兵隊的指揮官，擁有一流的實力。不過有點不擅內政。



武田信繁

政治：79　戰鬥：76
指揮：80　智謀：77

●優秀且值得信賴的同族武將，建議擔任分遣隊的隊長。此外內政也能圓滿達成。



山縣昌景

政治：66　戰鬥：90
指揮：74　智謀：69

●若能讓他率領騎兵隊，將有傑出的表現，可說是野戰時極為有力的武將。

手，因此不可花費太多時間。

然而景虎畢竟是個名將，春日山城更是堅固的巨城。因此必須趁景虎在外執行內政之際，派遣忍者（山本勘助）降低城寨的防禦度。雖說只靠正面對決難以取勝，但若能盡情施展謀略，尚猶可望獲得勝利的契機。

攻擊時可以準備數支軍團，採取輪番作戰的一波波攻勢。即便時限已到，導致雙方不分勝負，還是可以繼續投入其他軍團，不讓春日山城有重整態勢的機會。

附帶一提的是，佔領越後之餘，建議玩者於佐渡建造支城，以便取得附近的金山，日後便可藉由佔領越後所取得的經濟力量進軍中央。

如果採取的是方針2，與長尾家結盟便成為必要條件。因為只要能夠實現該步驟，便可在毫無後顧之憂的情況下，選擇入京的途徑。相反地，如果不能與上杉家和解，就必須被迫留下相對的守備兵力於本國，進而陷入一場苦戰。

如果玩者打算入京，就應該優先攻下





●從任何角度而言，武田家的魅力都在於它那驍勇善戰的騎兵隊！對於疾風般橫掃戰場的他們而言，小規模會戰用的地圖似乎過於狹窄了吧！？

美濃齋藤家的根據地稻葉山城。一開始駐守在這座城的武將共有4人，只要派遣8－10名武田家的有力武將組成的軍團加以攻擊，應該不難取勝。順利地攻佔美濃後，接著便可趁尾張織田家擴展勢力之前予以消滅。

當美濃與尾張盡在掌中後，人才與經濟面的躍昇是可期的。接下來只需整頓軍力，便可輕易達成入京的目標。

劇本2

同盟國雖有毛利家、三好家、朝倉家、淺井家、本願寺家、足利家等多數國家，卻完全沒有任何同盟國與其相鄰，這個狀況可說比劇本1更棘手。此外信玄不久人世，也令人感到不安。

為了進軍織田家與德川家，必須事先與北條家、上杉家結為同盟，畢竟在四面楚歌的情況下，想要轉守為攻是很困難的。即使玩家打算先行消滅北條家、上杉家，可說依然面臨同樣的困境。

與織田家相較之下，武田家的武將數雖然處於劣勢，但就戰力而言可說無分軒輊。此時可以編組強大的騎兵軍團，目標指向岐阜城。由於岐阜城相當堅固，最好能挑起野戰，盡可能事先削減敵人的兵力。

如果織田家不打算進行野戰，就讓主力部隊駐屯在岐阜城附近待命，利用戰力較弱的分遣隊做為引蛇出洞的誘餌。當織田家的軍團出城攻擊而來時，便可調動主力部隊一舉擊潰。

一旦岐阜城失陷，織田家與德川家的勢力就會被東西切斷，日後展開將更為輕易。對於信玄去日無多的武田家而言，最好能夠趁早與織田家一決雌雄。

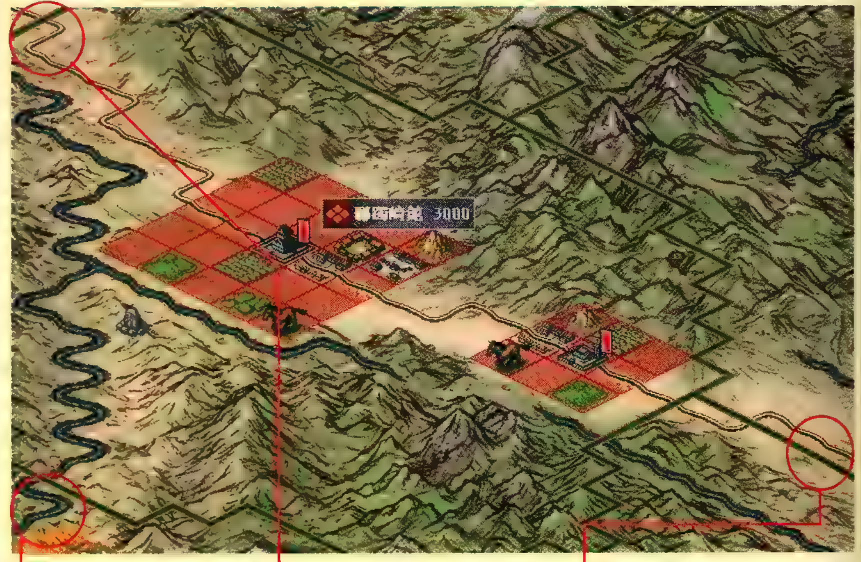
劇本3

劇本3中的武田家統領已經由信玄交替為勝賴，大名的能力可說大幅下滑。

不過較此更為嚴重的問題，在於經過著名的長篠之戰以後，武田家引以為豪的有力武將已經喪失殆盡了。

加上此時與擁有壓倒性優勢的織田、

劇本1◆躑躅崎館



●劇本１中，我方不可主動廢棄與今川家的同盟。劇本２以後，則應該於此地鞏固防禦。

●在劇本１、２中，美濃一帶成為格外有利的入侵路線。然而到了劇本３的初期，若依然採取這條路線攻擊織田家，無疑自尋死路。

●劇本３的初期中，應該避免主動攻擊德川家。因為這將減低同盟的可能性，況且此時也沒有出兵的餘力。

●即使與劇本１、２的北條家交戰，依然難有斬獲，因此建議保持同盟關係。不過對於劇本３的武田家而言，東方是一處能夠闢開生路的土地。

●面對以壓倒性戰力自豪的上杉家，不可積極與戰，建議玩者可靜待結盟的時機。如果打算正面攻擊對方，就必須有所覺悟，傾全力攻擊海津城。

德川家關係極為惡劣，而遭到兩家激烈的攻勢與謀略破壞。甚至與東方的北條家也關係惡化，處於並非一時可以媾和的局面。因此實際上說來，想要朝向西方擴展領地，最好還是伺機而動。

此時建議玩者應該全心全意防範西線的織田家、德川家，並與東方的北條家交戰，以找出一條生路。只要能夠守住甲斐，來自良馬產地與金山的穩定收入還是可期的。接著利用這筆資金與織田家、德川家、北條家任何一國結盟，盡量減少眼前的敵人，等到東線的地盤穩固之後，再伺機展開反擊的攻勢。



越後

上杉(長尾)家

軍神咆哮！與這句話最為神似的人物，便是上杉謙信。然而以那所剩無幾的壽命，究竟能夠展望天下幾何？

上杉謙信(長尾景虎)

政治：64　戰鬥：98
指揮：100　智謀：63

●以戰國最強的戰力享有盛名的鬥士。他尊奉毘沙門天，也是個任俠好義的人物。

長尾家是承續桓武平氏血緣的名族，大幅統治著關東至北陸等地。移居越後的長尾家，代代始終輔佐著越後守護的上杉家。

長尾景虎於1561年成為關東管領(官名)上杉憲政的養子，並繼承管領之職，改從上杉的姓氏。日後景虎又自稱謙信，上杉謙信遂於焉而生。

謙信死後、家督由侄兒上杉景勝繼任，雖然幾度陷入危機，終能保住家業。最後於關原之役後，被遷徙至米澤受享30萬石的俸祿，將該地治理得非常良好。

劇本1

以簡直可稱為「萬能軍神」的能力值自豪的上杉謙信於劇本開始時，還保留長尾家的姓氏(不久便會發生事件，改姓上杉)。若與「戰鬥」98、「指揮」100的謙信所率領的軍團硬拼，想必應該沒有武將能夠安然無恙。若是戰力極弱的武將，只怕經過一回合的攻擊就會全軍覆沒。因此經常將他配置在戰事頻繁的前線地帶，是非常重要的。

況且城寨數或人才都相當豐富，其實力更讓人認為得以輕易地問鼎天下。尤其軍事方面有著許多傑出的人才，但是「戰鬥力」與大名同樣優異的武將。然而「戰鬥力」優異的武將雖多，這些人也大多擁有較低的「政治」與「智謀」(例：鬼小島彌太郎／「政治」7、「戰鬥」88、「指揮」22、「智謀」2)。

不過這些人畢竟較那些能力過於平均，以致不知如何運用的武將更易於活用。因此玩者反倒應該慶幸，只需費點心思安排這些人才的適當配置地點，便可解決問題。

此外、與「武略」方面相較之下，「文事」方面似乎讓人覺得傑出人才較少，其實能力頗為優秀的武將還是有的，並無礙於國內的開發整頓。

就統有廣大領土的國家慣例而言，必然與多數敵國接壤，幸而此時需要留意的只有北條家、武田家而已。反言之、

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	上杉謙信	上杉謙信	上杉景勝
根據地	春日山城	春日山城	春日山城
領國數	3	2	2
城寨數	11	9	8
武將數	25	24	16
兵力	29770	25796	22693
資金	28487	25124	22666
軍糧	48540	56046	36439
軍馬	6251	7097	7034
洋槍	489	416	376
威信	150	173	134
朝廷友好度	120	140	140



上泉信綱

政治：16　戰鬥：96
指揮：50　智謀：3

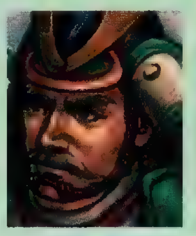
●被尊為「劍聖」的武將。「戰鬥」96，但兵種能力與「智謀」卻讓人不敢領教。



鬼小島彌太郎

政治：7　戰鬥：88
指揮：22　智謀：2

●猛衝的典型武將。正面破壞力雖然超群，不過採取守勢時很脆弱，容易中計。



長野業正

政治：49　戰鬥：91
指揮：84　智謀：79

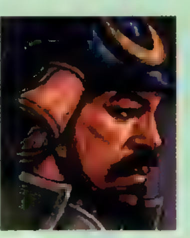
●智勇兼備的老將。由於死期將近，必須賜予醫書。可說是個用途廣泛的老爹。



柿崎景家

政治：19　戰鬥：93
指揮：64　智謀：10

●上杉家的主力。他的騎兵突擊應可給予敵人致命的重創。



齋藤朝信

政治：69　戰鬥：70
指揮：63　智謀：66

●擁有平均70左右的能力。是個可從事征戰、也可經營內政的良將。



村上義清

政治：49　戰鬥：82
指揮：69　智謀：34

●「戰鬥」82且「騎兵」屬於A級，十分值得倚賴。可做為野戰的突擊要員。



宇佐美定滿

政治：51　戰鬥：73
指揮：58　智謀：84

●「戰鬥」優異，「智謀」更引人注目，唯獨年屆高齡這點讓人感到不安。



直江景綱

政治：78　戰鬥：48
指揮：66　智謀：76

●以上杉家臣中最高的「政治」自豪。不過技能只有「農業」「外交」。

只要能夠防範雙雄來襲，便可輕易取勝。

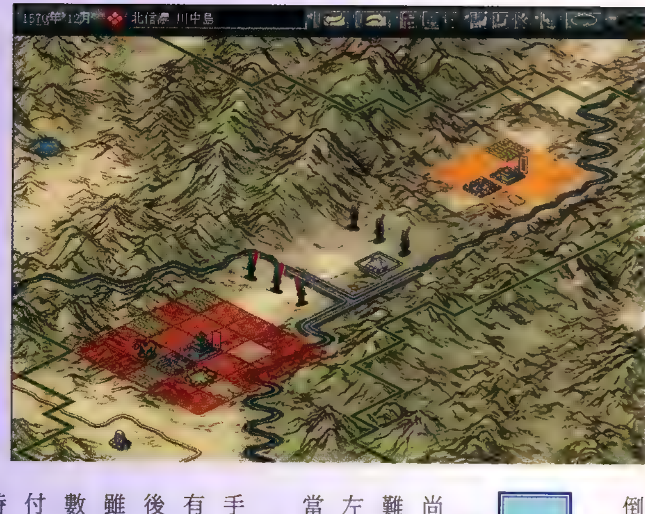
位於魚津城一帶的神保家與姊小路家等大名，可說似有若無，如果玩家頗為在意，可以迅雷不及掩耳的速度予以消滅。這點可以等到對北條家、武田家的防守態勢鞏固之後，再伺機採取行動。儘管此地沒有足以網羅的人才，不過能夠增添人手還是聊勝於無的。畢竟能力再差的武將，都可以活用於領內的開發，以及擔任駐守城寨之職。

就關東地方最初的祭品而言，不勞分說亦可知為結城家與宇都宮家。由於武力之低教人慘不忍睹，即使不須詳加研擬戰術也能取勝，屆時應是一面倒的局面。

不過話說回來，既已擴展勢力到這種地步，過於延伸戰線也是很危險的，最好適可而止回頭整頓國內。

總而言之，上杉（長尾）家可說是非常容易發展的大名，而且附近就毗鄰著強國，也具有一戰的價值。如果玩者厭倦扮演織田家，卻沒有自信善加攻略，





●阻擋於志在關東的上杉家面前的，正是睥睨天下的豪雄武田信玄。這場直接對決又將重現川中島戰役的一幕！

倒是可以試著扮演長尾家。

劇本2

儘管勢力略微縮減，謙信的力量依然尚未衰微。不過話說回來，也並非毫無難題。因為身為統領的謙信，再過十年左右便將壽終正寢，因此購買醫書實為當務之急。

此時若說關東已經幾乎落於北條家之手，著實並不為過。既然與對方處於結有盟約的狀態，便該暫時將關東拋諸腦後，轉向平定北陸至中部一帶。武田家雖然是個難纏的對手，但由於信玄將於數年內死去，可說較劇本1時更容易對付。況且與織田家也結有同盟關係，暫時可以安心無虞。不過日本海方面很容易形成狹長的勢力沿著海岸延伸的狀態，最好費點心思在物資的運送上。

若不由北陸著手，也可以先從東北地方展開攻勢。儘早平定東北之後，便可在完全排除後顧之憂的狀態下，轉而出兵壓制西日本。況且東北的武將數也不多，應該可以更為輕易地取得勝果。

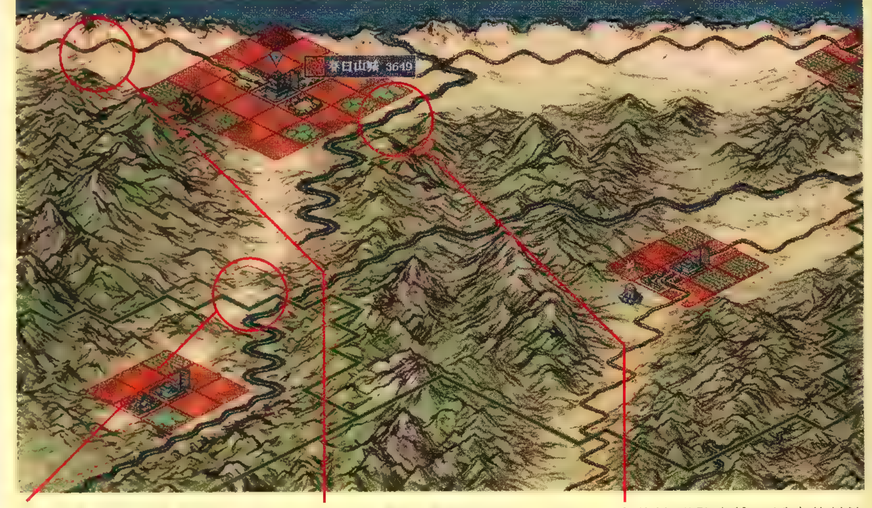
既然玩家扮演去日無多的謙信，就難免要處理繼承人的問題。若就一般考量而言，可以養子上杉景勝繼承家業，雖然他略遜謙信一籌，倒還能充份地撐起整個上杉家。

當然還有另一種選擇，就是以女兒為繼承人。流著謙信血緣的女性武將，有很大的機會可以獲得「戰鬥」、「指揮」均為100（甚至連兵種能力中的「步兵」「騎兵」都是S級）的卓越能力。如果「政治」「智謀」方面也超越謙信，更教人不足為怪。基於以上的因素，在此也建議讓女性武將繼任家督之位，希望玩家能夠讓不久人世的謙信，能夠養育出更多的女性武將（盡可能每年都有）。

劇本3

失去謙信的上杉家，如今改由其侄景勝出任家督之位。戰力的衰減的確難以否認，不過旗下尚有豐富的人才。景勝

劇本1◆春日山城



●為了讓關東平定軍能夠快速地移動，應該於飯山城之間事先闢建一條通行無阻的街道。

●此地與魚津城稍有一段距離，為了提昇運輸效率，若能在此間建造支城，對未來應當相當方便。

●如果人力頗有餘裕時，可以利用港口派遣開發部隊前往佐渡，建造一座涵蓋金山在內的支城，日後的資金取得將相對輕鬆。

●此地雖然未納入城寨的統治範圍，不過還是得對相鄰的地區進行治水，相信應該不至於浪費過多時間。

●由於四周環山，敵人的入侵路線也因此受限，事實上反倒是易於迎戰的地點。

本身的「戰鬥」能力雖然不若謙信來得超群，但74點已屬難能可貴，加上「指揮」也高達85，應可妥為活用。

不過實際說來，上杉家此時依舊處於險境。不但與最大勢力的織田家處於完全敵對的狀態，與北條家的關係也日漸惡化。因此今後周旋於兩大強國之間的爭戰，正可說是考驗上杉家真正實力的時刻。

俘虜攻擊而來的織田家與北條家的有能人才，固然是有效的戰法，不過財政上還是有捉襟見肘的疑慮。最好施展同盟手段，至少使其免於同時與兩家為敵。

首先玩者應該對關東發動閃電攻勢，尤其是身為同盟國的真田家，擁有充足的優異武將，最好能夠讓對方納入我軍麾下。另外過去的宿敵武田家如今雖已成為同盟國，但遺憾的是國力顯著凋零，因此相信其滅亡之日應該不遠，最好別對它有所期待。



駿河

今川家

海道梟雄之最……這是當時對隆盛一時的今川義元評斷的讚譽。不過論實力，也有可能成為「日本梟雄之最」。



今川義元

政治：80　戰鬥：45
指揮：87　智謀：74

●政治、軍事能力相當均衡，是東海首屈一指的大名，然而後繼者卻相當無能。

自南北朝戰亂蜂起後，始終擔任駿河守護之職的就是今川家。

今川義元相當於第9代統領，幼年曾經落髮出家為僧的他，就在寺院接受日後成為名軍師的僧侶太原雪齋的調教，受到他充滿熱情的薰陶。

隨後還俗回到今川家的義元，繼兄長氏輝之後接任家督。義元並在雪齋的協助之下擴展勢力，最後進而締結了甲斐、相模、駿河的三國同盟。

經由此一局勢的形成，今川家得以毫無後顧之憂地準備入京之行。然而事與願違，就在實現宿願的入京途中，義元於桶狹間遭到織田信長擊殺。

繼承家業的氏真是個昏庸無能的大名，不但遭到三河的松平元康背棄，此後更是在對方予取予求的情況下失去了領地，最後自己也隨著今川家一起滅亡。

劇本1

如果打算採行保全戰略，一開始便應該與武田家、北條家繼續保持同盟關係。畢竟這些大名都是強敵，如果同時與對方及織田家為敵，局勢將變得更為棘手。

由於聚集於岡崎城的三河武將們忠誠度偏低，應該極力避免執行導致忠誠度下滑的「毀約」。雖然今川家直屬的家臣能力並不出色，不過三河家的旗下倒是網羅了優秀的武將，足以彌補這個缺點。只是一旦忠誠度降低，有時候這些武將也會出走。

因此最優先的執行事項之一，應該是全力獲取資金，以便購買家寶提昇其忠誠度，或是透過戰事勝利提昇威信。總而言之，如果此時有任何人遭到他國攏絡，誠然不足為怪。

那麼玩家該往何處擴展勢力呢？如果採維持同盟現狀的策略，便不可出兵東北兩地，而是以西入京為當前的方針。

如此一來對手便是織田家，亦即與戰國時代人才鼎盛的這個王國交戰。不過就當時相對於織田家的家臣數而言，兵力顯然較為貧乏。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	今川義元	−	−
根據地	駿府城	−	−
領國數	3	−	−
城寨數	9	−	−
武將數	25	−	−
兵力	23059	−	−
資金	22659	−	−
軍糧	37615	−	−
軍馬	1533	−	−
洋槍	380	−	−
威信	158	−	−
朝廷友好度	150	−	−

劇本1◆駿府城

●進攻路線為尾張、美濃、近江、山城，如此便可達成入京之舉。由於如此一來，領土勢必延伸得很長，因此必須在要地建造穩固的防禦據點。

●駿府城由於擁有港口，資金收入較多，可以利用這筆金錢增建城鎮，以做為資金的來源。至於資金則主要用於購買家寶。



●北方與武田家結有同盟，在盟約廢棄之前，絕不可主動攻擊對方。不過還是必須定期檢視同盟國目前究竟採取何種行動。

●東方也與北條家締結了同盟。同樣的、在盟約解除之前，沒有必要攻擊對方。

反觀今川家為地跨東海三國的強國，只要從今川家的城寨各自調動1000至1500左右的士兵集結於岡崎城，相信應可召集約莫7000至9000左右的兵力。而且拜同盟所賜，守備兵力也得以縮減。

不過話雖如此，直接強行攻擊清洲城還是不划算的，反倒應該引誘敵人進行野戰，趁戰力較強的武將出戰的空檔予以攻擊，並極力節制攻城戰時的兵力損耗。戰事順利的話，也許在遊戲剛開始的該年，就能夠以速戰速決的方式消滅織田家。

攻下織田家後，最好能夠取得對方優秀的武將集團。尤其今川家在內政、外交方面最為欠缺的優秀武將，勢必成為寶貴的戰力。接下來則可暫時開發內政與處理人事，進而確保新增武將的忠誠度，補充因戰爭損耗的兵員。

日後攻下美濃近江之後，若能獲取人才，將可加速提昇勢力的擴展。如果玩者採取的是同盟統一的方式，應可極為輕易地達成吧。

本多正信

政治：86　戰鬥：27
指揮：16　智謀：90

●在陽剛氣息濃厚的三河武士團中，與石川數正並稱的少數知性派人物。



松平元康

政治：99　戰鬥：84
指揮：96　智謀：88

●除了初期的忠誠度較低以外，任何方面都可活用人物。也就是日後的德川家康。



朝比奈信置

政治：26　戰鬥：61
指揮：51　智謀：43

●在今川家的武士中，具有較佳的能力。在優秀人才聚集之前，應該珍惜。



今川氏真

政治：47　戰鬥：11
指揮：30　智謀：10

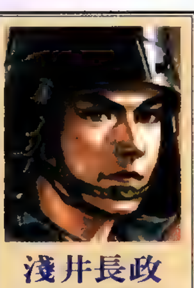
●就各種方面而言，以他為大名相當棘手。如要讓位給他，不如給女性武將。



北近江

淺井家

這個北近江之雄能夠掙脫六角與朝倉的枷鎖，成為戰國的霸主嗎？同盟對象的選擇將掌握一切關鍵！



淺井長政

政治：65　戰鬥：74
指揮：89　智謀：49

●年僅16歲便逼迫父親久政退位隱居，成為戰國大名的近江之星。

淺井家最初曾經讓長子長政迎娶六角家之女為妻。然而為了對抗輕視淺井家的六角家，遂與對方離異。

此後長政又迎娶信長之妹阿市（就最近的研究顯示，以身為信長堂妹的說法最有力），與織田家聯手伸展了勢力。然而最後他還是優先考量與朝倉家的盟約，反倒背棄了織田家。結果於姊川會戰中敗於信長之手，遭到滅亡的命運。

然而整個事件的背後，其實隱藏著企圖由信長手中奪回實權的足利義昭陰謀。原來與朝倉家暗地勾結的義昭，也對淺井家下達了討伐信長的密詔。

淺井家滅亡之際，長政讓阿市再次回到信長的身邊。阿市則於淺井家滅亡數年後，下嫁柴田勝家為妻。

劇本1

在這個劇本中，淺井久政的行軍路線受到了限制。由於北與朝倉、南與六角家結有同盟之故，能夠攻擊的對象只有東方的齋藤家，或是西邊若狹的武田家。

如果玩家勇於一試，倒是可以攻擊位於京城的足利家，只是京城一帶容易遭到其他大名的攻擊，因此最初應該避開這個戰場。

就先前提及的2家而言，若狹的武田家在武將人數與兵力方面顯然較為低落，因此易於攻擊。而且武田家周遭的一色、波多野、山名家，均是武將人較少的大名，基於這個考量，首先還是由日本海方面向西擴展勢力最為上策。

由於預留武將於今濱城，將會成為齋藤家「暗殺」「內應」的標的，因此最好留下適當的兵力，將武將撤回本城，然後再傾全力攻擊若狹的武田家。其間只需耐心抵禦齋藤家頻繁的攻勢，直到勢力擴大為止即可。

劇本2

就歷史觀點而言，長政當初選擇與朝倉家共存亡並與織田信長對決，但最後

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	淺井久政	淺井長政	－
根據地	小谷城	小谷城	－
領國數	1	1	－
城寨數	3	3	－
武將數	8	8	－
兵力	6729	7269	－
資金	7067	7350	－
軍糧	10990	11865	－
軍馬	448	484	－
洋槍	111	130	－
威信	66	98	－
朝廷友好度	60	110	－

劇本1◆小谷城

●為了擴展勢力，可鎖定朝倉家一帶的弱小大名，派遣軍隊前去剿滅。此時應通過金崎城，將軍隊送往目的地。

●佐和山城很容易成為「暗殺」「謀略」的目標，因此最好只留下士兵撤回武將。如果此時尚無意進攻他國，也應該撤回今濱城的守將。



●淺井家的西、南、北三方均環繞著同盟國。其中西北為朝倉家，南方為六角家。

●東方的齋藤家是個強敵，以淺井家剛開始的實力，將會陷入一番苦戰。尤其武將的素質非常優秀，正面硬拼恐將落敗。即使想要施展謀略，對方在這方面也較優越，因此反倒會成為對方施計的對象。

卻導致淺井家的滅亡。那麼如果與信長結盟，攻打朝倉家的話，淺井家又會如何呢？

恐怕這將是處於此劇本的淺井長政最佳的選擇吧。當然如此一來還得忍受家臣忠誠度若干下滑，但只要贏取戰役提昇威信，這也不過是個會自動解決的問題罷了。

首先，玩者可與信長結盟以提昇威信。只要能夠與信長之妹阿市聯姻，僅是與信長結盟，威信值就會陡然提昇約莫2倍。

而且藉由威信值的提昇，領地內的浪人也會盡可能前來投效。

下個步驟便是率領全軍殺入朝倉家的領土了。只要能夠打倒朝倉家，便可打開未來延伸至弱小大名所在之中國地方的大道。不過此後的焦點，便是如何超越織田家擴大勢力的節奏了。

淺井家臣團

宮部繼潤

政治：62　戰鬥：54
指揮：55　智謀：70

●淺井家的智囊。若能將外交工作交付給他，應可順利地與織田家締結盟約。



赤尾清綱

政治：46　戰鬥：66
指揮：57　智謀：49

●淺井家的重臣，剛開始也具有擔任指揮官的用途。



磯野員昌

政治：20　戰鬥：74
指揮：70　智謀：44

●能力僅次於長政本人的指揮官。最好賜予刀槍，充份予以活用。



海北綱親

政治：42　戰鬥：70
指揮：63　智謀：67

●淺井家「騎兵」技能首屈一指的名將。由於功勳頗高，可以率領較多的士兵。



安芸

毛利家

首先可以統一中國地方爲目標。若能進一步壓制九州與四國，天下就幾乎盡在毛利家手中了。



毛利元就

政治：96　戰鬥：65
指揮：93　智謀：100

●只憑藉一代力量，就讓毛利家由地方豪族一躍成為戰國大名的英傑。

毛利家最初只是屬於安芸國豪族的弱小勢力，儘管原先隸屬大內家的麾下，後來卻因為姻親關係的立場問題，無法回絕尼子家請援的要求，反倒投效尼子家旗下，被迫捲入尼子與大內家交戰的紛爭中。

克服尼子家諸多陰謀的元就繼任家督之位後，首先收編四周的豪族，擴展了勢力。尤其將次子元春、三子隆景分別送往有力的吉川家與小早川家當養子，繼承了家業，並經由謀略使兩家確實地納入自己的旗下。

取得雙川（指吉川、小早川家）的元就遂與尼子家決裂，再次投入大內家的麾下，與尼子家形成對立的局面，這便是日後與尼子家爭戰的緣由。然而大內家在陶晴賢的謀反之下遭到篡奪之後，元就又趁機擴展領地，一方面擊退尼子家的攻勢，並且同時與消滅主君的仇敵陶家對立。

當毛利家於著名的嚴島會戰消滅陶氏後，就這樣直接取得大內家的領地，一躍成為揚名天下的戰國大名。至於與尼子家的爭戰，則運用謀略讓尼子家親手消滅本身最大的戰鬥集團，接著再趁戰力衰微之際，消滅了尼子家，毛利家也因此成為中國地方最強大的霸主。元就死後、進入繼承家業的輝元時代，轉而與織田家對立，並與派遣至中國地方擔任司令官的羽柴秀吉進行對決，陷入一場苦戰。

幸而由於本能寺之變的發生，才與秀吉和談化解了危機。基於這份與秀吉間的友好關係，毛利家在豐臣政權下還能夠持盈保泰。然而由於關原之役時，毛利家擁護西軍的緣故，以致戰後的領地遭到德川家大幅削減。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	毛利元就	毛利元就	毛利輝元
根據地	吉田郡山城	吉田郡山城	吉田郡山城
領國數	2	4	5
城寨數	8	13	14
武將數	16	29	29
兵力	19184	35638	45698
資金	19395	33856	39825
軍糧	31311	58098	74384
軍馬	1277	2368	3039
洋槍	317	589	755
威信	132	171	197
朝廷友好度	80	120	150

劇本1

毛利家的特徵在於政治能力高的武將，較戰鬥能力高的武將為多。也正因為如此，相當有利於內政的進展；相反地若以現狀投入戰爭，難免教人有所疑慮。此時最好於發動戰事之前，利用



吉川元長

政治：55　戰鬥：71
指揮：78　智謀：58

●登場於劇本2以後的初期。他是吉川元春的嫡子，也是「戰鬥」優異的武將。



吉川元春

政治：64　戰鬥：87
指揮：88　智謀：66

●毛利元就的次子，擁有毛利家中最高的「戰鬥」能力。



毛利輝元

政治：56　戰鬥：47
指揮：60　智謀：39

●登場於劇本2以後的初期。雖然身為毛利隆元的嫡子，但能力稍低。



毛利隆元

政治：81　戰鬥：59
指揮：77　智謀：75

●只登場於劇本1。身為毛利元就的嫡子卻壽命不長，其高能力值更是教人惋惜。



口羽通良

政治：76　戰鬥：42
指揮：54　智謀：69

●擁有高度的「政治」、及「農業」與「外交」等技能的內政型武將。



熊野信直

政治：41　戰鬥：69
指揮：63　智謀：46

●對於初期的毛利家而言，是寶貴的作戰要員之一，不過要當心「計略」。



安國寺惠瓊

政治：83　戰鬥：12
指揮：14　智謀：75

●劇本1時以浪人的身分登場，是毛利家的外交官，本身並不適合作戰。



小早川隆景

政治：92　戰鬥：63
指揮：83　智謀：88

●毛利元就的三子，是能力最接近元就的武將，尤其「政治」能力相當高。

「智謀」高的武將進行「施計」與「內應」，直到網羅更多戰鬥能力高的武將為止。

首先玩者務必於一開始錄用位於吉田郡山城的浪人安國寺惠瓊，相信他在外交方面應該活躍可期。此外由於武將廣泛地分佈在外，必須將駐防在支城的武將調回本城，重新安排配置。就當前的方針而言，固然可以直接攻打友好度低的尼子家，不過利用高度的「智謀」網羅武將，反倒是當務之急。

玩者可將目標鎖定在浦上家的宇喜多直家，若能利用元就本人予以收編，成功率將相對提昇許多。接著可於新高山城召集武將與士兵，對岡山城展開攻勢，但必須留意移動途中不可接觸三村家的支城。一旦直家納入家臣的行列，不僅可增加「智謀」高的武將，同時也更有利於施展謀略。

消滅浦上家之後，倘若黑田官兵衛已經出現在赤松家，也可以對他施展「內應」，再緊接著攻擊赤松家。至於姬路城是一座易守難攻的城寨，若能趁城內





●只要觀察這張同盟國的分佈圖，就可以了解毛利元就巧妙的外交戰略。能否活用這份遺產，將是毛利家未來的關鍵。

武將較少時再加以攻擊，對於後勢發展更為有利。只是吉田郡山城距離姬路城相當遙遠，必須事先調動元就至姬路城附近的城內待命。

等到攻下姬路城並消滅赤松家，尼子晴久也已經死亡，如此對尼子家的攻勢將更形輕易。由於尼子家的領土散佈各地，必須先以戰鬥集團消滅三村家，並趁此之際利用「智謀」高的武將對尼子家施展「謀略」，削弱其戰力。只要無視其他支城的存在，直接攻下本城的福光城、月山富田城，便可輕而易舉地消滅尼子家。

此外必須留意九州大友家的動向，暫時先致力於內政的發展。至於獨立勢力方面，對方不會主動採取攻勢，可以等到準備就緒之後再加以攻擊。

劇本2

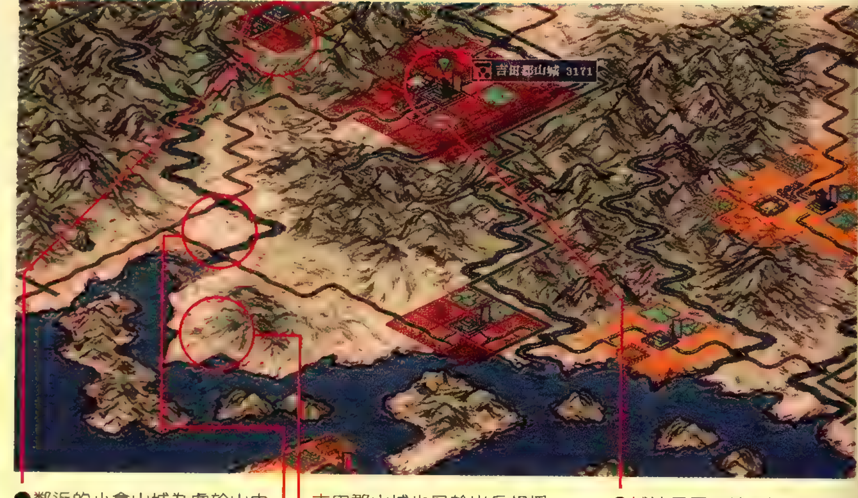
這個劇本的大名雖然還是毛利元就，只是死期指日可待，不久將被取而代之。由於劇本1的宿敵尼子家已經滅亡，原本隸屬該家的石見、出雲等二國，如今已成為毛利家的領地。

此外、毛利家雖已奪下三村家的支城，不過目前卻與該國結有盟約，因此即使不需攻佔三村家的鶴首城，也不會妨礙我軍的行進，玩者大可無視其存在。倘若資金頗有餘裕，倒是可以利用「饋贈」事先提昇友好度，日後再伺機予以「勸告」即可。

剛開始可以利用元就尚在之際，對浦上家的宇喜多直家等忠誠度較低的武將施展「內應」，並進攻新高山城，獲得浦上家的武將與領地。同時盡可能利用「內應」唆使赤松家的黑田官兵衛來歸，連姬路城一併攻下。

另一方面駐防於周防長門的旦山城內、負責警戒大友家的武將，很容易遭到對方的高橋紹運施展「謀略」，最好能夠事先派遣優秀的武將前去調防。如果日後玩家打算讓毛利輝元繼承元就的家業，可於元就死去之前，向朝廷「進貢」。取得官位並賜予輝元，日後與朝廷交涉將更形輕易。如果有意讓其他武

劇本1◆吉田郡山城



●鄰近的小倉山城為處於山中的支城，而且並無道路相連，因此必須鋪設連接本城的道路。此外若可由小倉山城延伸道路至石見一帶，攻擊福光城將更為輕易。

●若於此地建造支城，便可成為四周環繞水田的軍糧生產型城寨。此外該城的位置不僅能夠阻止來自周防長門一帶的敵軍進犯，吉田郡山城也易於出兵相援。況且反觀另一方面，由於易於出兵援助新高山城之故，利用價值頗高。

●若於此一位置建造支城，不僅可以涵蓋港口，如果河川經過治水，只需整治一個區塊，便可開發水田。儘管利用價值較低，不過當新高山城做為防範來自備中備前的進擊用途時，此地則可做為進宮伊予的據點。

●城池周圍環繞著河川，颱風來襲時便會造成嚴重損害。因此必須儘早進行治水的作業，以便防範颱風來襲。由於最初已有部份河川已經整治完畢，可於城池周遭的平地開發水田，屯聚更多的兵員。

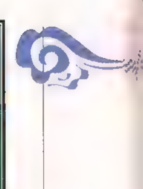
將繼承家業，就吉川元春與小早川隆景而言，能力上應無問題。

劇本3

此時大名已由輝元接任，領有備中備後一帶，但是與最強勢力的織田家處於對立的狀態，並與鄰國的宇喜多家敵對。由於與四國的河野家、九州的大友家均結有盟約，只要去除備後的威脅與織田家當面挑戰，應該無甚大礙。

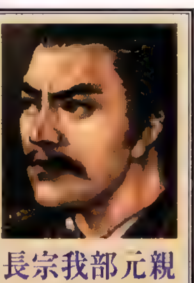
就攻略而言，玩者務必與宇喜多家結盟。由於宇喜多家已與織田家結有盟約，進展順利的話，或許可使織田家軍的進攻路線僅限於出雲一帶。

然而就毛利家的現況而言，與武將濟濟、威信隆著的織田家一戰實為難事。此時亦可採取勇於斷絕與大友家的盟約、侵入九州以獲取武將的手段。由於此時將形成兩面作戰之故，最初的局勢將相形艱難，但若能取得九州的優秀武將，日後與織田家交戰之際，該武將們的大為活躍是可期的。



土佐 長宗我部家

長宗我部家成長爲戰國大名的步調較晚。必須迅速地統一四國，展開問鼎天下的行動。



長宗我部元親

政治：89　戰鬥：68
指揮：90　智謀：85

●幼時曾經被戲稱為「小女生」的他，日後成為一名勇將。

支配土佐的戰國大名長宗我部家與割據各地的豪雄之間的爭戰，可說耗費了無數寶貴光陰。

一領具足（平時為領有土地的自耕農、戰時為強悍的地方武士）政策也是為了要削弱他國的勢力，將原本位於下層階級的農民轉為戰力才孕育而生的。

除了這嶄新的制度，當然也伴隨元親的能力，使得長宗我部家一路發展，乃至將整個四國納入統治體系下。

然而就展望天下而言，長宗我部家的發展業已太遲。當整個四國納入統治下時，信長的時代早已落幕，轉而進入秀吉鞏固支配權的時期。如果再早個十年，或許長宗我部家便可入京號令天下。

元親能夠完全掌控整個四國的時間，也儘儘為期數月而已。亦即秀吉便在四國統一後不久，展開了四國的征伐。在秀吉壓倒性的兵力優勢下，長宗我部家的四國基業遂逐漸土崩瓦解。

其後歸降秀吉，元親方得保身於土佐一國之隅，免於滅亡的命運。然而關原之役附從西軍之故，長宗我部家的命脈終於斷絕。

劇本1

此時元親尚未完成土佐該國的統一大業，因此必須儘早將土佐的獨立勢力納入旗下，開始向國外進兵。

所幸元親的兄弟們均是有能的武將，可藉由他們的力量逐一擊敗敵對勢力。

此外、麾下家臣亦長於政治外交，應有機會得以收編獨立勢力納入我軍陣營。這樣的模式足以增加麾下的武將，可說相當方便。

尤其安芸國虎與本山茂宗等人相當善於作戰，務必要納為部將。儘管玩家亦可藉擄獲對方的方式予以錄用，不過對方逃離戰場成為浪人的可能性較高。

掌控整個土佐之後，再打倒伊予的弱小大名河野家，以便鞏固兩國的統治

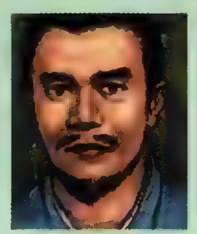
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	長宗我部元親	長宗我部元親	長宗我部元親
根據地	岡豐城	岡豐城	勝瑞城
領國數	1	1	2
城寨數	1	3	8
武將數	8	9	12
兵力	3075	7400	21213
資金	2772	7407	20515
軍糧	5008	12076	34595
軍馬	205	492	1410
洋槍	51	121	351
威信	98	108	130
朝廷友好度	50	110	130



福留儀重

政治：38　戰鬥：73
指揮：57　智謀：48

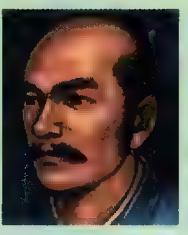
●「戰鬥」73在土佐而言，可說是位勇將。「福留亂斬」的軼事相當有名。



吉田重俊

政治：45　戰鬥：61
指揮：58　智謀：72

●長宗我部家的重臣，協助元親轉戰各地。開始便是宿老，可率領多數兵員。



香宗我部親泰

政治：78　戰鬥：64
指揮：78　智謀：82

●元親之弟，繼承香宗我部家。是個在作戰、政治兩方面均十分有能的武將。



吉良親貞

政治：59　戰鬥：70
指揮：74　智謀：58

●元親之弟，是繼承吉良家的勇將，也是率領軍團的最佳統帥候選。



久武親直

政治：63　戰鬥：47
指揮：32　智謀：78

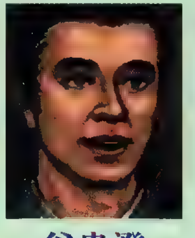
●據說曾經為了保身，殺害了不少實力派家臣。「智謀」頗高，適合擔任軍師。



桑名吉成

政治：47　戰鬥：63
指揮：39　智謀：43

●日後出仕藤堂高虎，於大阪冬之陣戰役與故主長宗我部家交戰。



谷忠澄

政治：65　戰鬥：43
指揮：37　智謀：64

●長宗我部家的謀將與外交要員。曾留下一則接收信親遺骨的故事。



長宗我部信親

政治：59　戰鬥：76
指揮：75　智謀：60

●元親的嫡子，是獲得信長賜贈「信」字的有為後繼者。可別讓他死於戰場上喔。

權。與三好家之間的爭戰，在此之後進行尚猶未晚。

等到完成整個四國的統一，無論進軍何處均可。由於四國受到大海阻隔，較難遭受來自九州、中國、近畿等地的大規模進犯。因此只須於讚岐伊予一帶預留若干迎擊部隊，便可阻止國外的侵擾。

接下來關於我軍的進攻目標方面，建議還是採取入侵近畿的策略，其理由有三。

第一、若將四國統一戰爭中成為不共戴天的仇敵三好家斬草除根，實有益於今後的安全保障。

其次、進攻近畿便可取得紀伊的洋槍鑄造村。洋槍的威力畢竟強大，是否擁有洋槍隊的戰力，對作戰的勝敗可說具有重大的影響。

最後若能支配京城，大名的威信亦可提高。

等到壓制四國與近畿後，無論與任何大名交戰，均可立於不敗之地了。





●這是連土佐都尚未整體掌握的初期長宗我部家。由於麾下族人濟濟，若能壓制獨立勢力、統一整個四國，統一天下的遠景也隱約可見，只是………。

劇本2

這個劇本中，中村城雖然還是獨立勢力，不過遲早還是會降服的。

就攻略的方針而言，與劇本1並無太大的變化。

擴展勢力的發展方向，也無須更動。最初與三好家的爭戰依然棘手，因此首先應打倒河野家，成為兩國之主。

此刻位於阿波淡路的白地城呈現無人狀態，必須速派部將予以佔領。

此後便以白地城為前線基地，依照河野家、三好家的順序平定四國。

四國一旦平定，便可動員全軍進京。亦即征服三好家的餘黨與本願寺勢力，邁向入京成為天下人的大道。

若能發展至此一局面，即使與織田家交戰，也不會輕易落敗了。儘管武將的資質方面略遜一籌，只要集中戰力交戰，應可立於不敗之地。

劇本3

織田家的勢力已經伸展至四國，所幸彼此間結有盟約，不過一旦河野家遭到對方捷足先登，入侵中國地方的路線便會受制，因此必須早一步取得伊予不可。

由於與近畿一帶的大名均結有盟約，攻陷河野家之後，只好入侵九州、中國方面。

建議此時以中國地方為入侵目標而非九州，其理由在於結有盟約的織田家，在中國方面的進展較為緩慢，因此首先消滅宇喜多家，是較為明智的抉擇。

宇喜多家是織田家的同盟國，長宗我部家則與織田家結有盟約，可是宇喜多家與長宗我部家之間卻毫無瓜葛。因此雖然此舉將導致與織田家之間的友好度滑落若干，還是得以心無旁騖地加以進攻。

若能率先將織田家可能入侵的土地據為己有，織田家西進的路線，便會遭到

劇本1◆岡豐城



●位於本山城的本山茂宗不僅是一位有能的武將，並且與其子共同據守，相當難以攻陷。而且該城位於毫無道路的山中，不僅難以入侵，行軍也耗費時日。因此可將此地當做防範三河家的防線，將進攻計畫暫且擱置一旁。如此一來，攻略順序將是安芸城、中村城、本山城。當然即使遭到對方數次拒絕，也應趁此之際派遣使者前往收編勸降。只要此計一成，便可兵不血刃地獲取武將與士兵。

●中村城的小島政章麾下武將相當無能，應該屬於較容易征服的對象，卻由於地處偏遠，結果還是只好將攻勢暫且擱置。

●安芸城的安芸國虎雖然是一位有能的武將，不過由於獨自守城，反倒成為最容易進攻的支城。攻擊之際登場的步兵單位，也應該不至於構成問題。

●雖說長宗我部家統治著整個土佐，其實也不過是個支配岡豐城一帶的地方領主。因此為了支配整個土佐，首先非得將３座支城納入旗下不可。

●話雖如此，這個支城卻難以輕易攻陷，原來支城駐紮了足以匹敵岡豐城的兵力。亦即動員全軍的力量，讓岡豐城大唱空城計，兵力也不過與對方相當而已。當然在兵力旗鼓相當的情勢下，能夠遠距攻擊的守方擁有壓倒性的優勢。況且此時此刻也不可能讓岡豐城形同空城。

●此時必須預先利用「施計」降低支城的防禦度，或施展「內應」誘使對方反叛。畢竟在不施一計的情況下舉兵攻擊，只會造成士兵無謂的傷亡。

●等到我軍已經準備就緒，就該檢視採取何種順序攻陷支城。

我方領地的封鎖。如此一來，便可延遲織田家的西進攻勢，爭取時間發展本國的領地。相反地，一旦毛利家遭到秀吉消滅，長宗我部家便失去發展的可能性了。

接著只要穩紮穩打地統治中國九州，便可成為西國的盟主，不過這將是一條走上對抗織田家的超強大名之路。然而此時織田家若已身為征夷大將軍，並與現存的大名幾乎均結有盟約時，即使我方主動毀棄盟約，也必須阻撓對方成就霸業。此時織田家的勢力已延展至東國所及之地，長宗我部家也則已成為西國之王，能夠目睹這場將日本一分為二的大決戰，不也饒富趣味嗎？

當然、在此之前便已先遭到織田信長毒手的可能性，並不是沒有的。





豐後

大友家

幾乎擁有整個北九州的大友家，與其他大名相較之下，處於相當有利的局面。而且內政型的家臣眾多，亦易於經營領地。

大友義鎮（宗麟）

政治：79　戰鬥：54
指揮：88　智謀：70

●第21代的大友家統領。於1562年7月出家，法號宗麟。

大友家在義鎮之父・義鑑的時代，便已成為具有豐後與肥後守護職的戰國大名。由於義鑑有意廢立嫡子義鎮，另立其異母弟繼任家督，結果引起繼承人紛爭。最後與反對的家臣爭戰時受了重傷，便將家督讓給義鎮。

繼承大友家的義鎮（宗麟），一面致力於安定領地，一面擴展勢力。但自從宗麟信奉基督教之後，與家臣之間的鴻溝日深，且於1578年的日向入侵戰中大敗於島津家，失去了眾多部將，加以國內外叛亂紛至沓來，以致勢力日漸衰微。

劇本1

最初擁有4個國家，得以在相當有利的狀態下開展。不過相反地，也產生武將被分散至廣大領土的後果，因此必須基於優先考量，重新配置武將所在。此時重要的支城僅有豐後的門司城，可暫時調動其他支城的武將返回本城。

儘管初期有充實內政的必要，卻因北肥後的隈本城陷於孤立狀態，必須儘早消滅龍造寺家，以便確保與隈本城的聯繫。因此首先應該集中戰力於立花山城，一鼓作氣攻擊佐賀城。對方雖然相當棘手，只要率領以義鎮為首，囊括立花道雪、一萬田鑑實、吉弘鑑理等戰鬥能力高的武將，便可戰勝。

若能事先在立花山城購入家寶，以強化武將們的能力，屆時戰來應當更形輕易。若想經過一段時日再攻擊佐賀城，可先攻擊內牧城，利用以街道連接隈本城—內牧城—岡城—府內城的方式，也能夠完成聯繫。一旦確保與隈本城的聯絡後，便可做為攻擊島津家的據點，於此頤養兵力。

劇本2

義鎮改名為宗麟，家臣中除了增加高橋紹運以外，其他與劇本1無甚相異，因此攻略的方針也與劇本1相同。不過無論是龍造寺家或島津家，其武將數均

	劇本1	劇本2	劇本3
大名	大友義鎮	大友宗麟	大友宗麟
根據地	府內城	府內城	府內城
領國數	4	4	2
城寨數	9	9	6
武將數	16	17	16
兵力	25173	26827	16326
資金	23654	24444	15583
軍糧	41030	43701	26617
軍馬	1676	1785	1085
洋槍	2094	2232	1359
威信	159	159	122
朝廷友好度	120	130	130





●與豐前之間隔著寬廣的平地，故可建築支城大量造鎮。

●與位於山中的岡城之間未有街道相連，必須預先連接道路，以便於軍團行動。

●府內城附近有河川流經，若能於此處治水，便可大量開發水田。此時緊鄰河川的的方格可以開發為水田，反方向的地方則造鎮，屆時均衡的收入必然可期。

●若於港口附近建造支城，一旦遭到來自中國或四國的入侵時，便可免除本城突然遭到襲擊的疑慮，可說相當方便。

已增加，以致這些敵國的戰力多少業已強化，這點還請注意。此外長宗我部家有時也會將魔掌伸展至此，不僅是豐前的門司城，連豐後的支城也必須預留武將才行。

劇本3

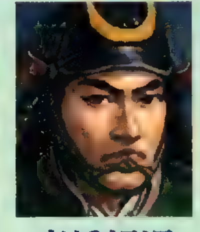
儘管領地已減少至2國，武將素質反而提昇，國內並保有足以奪回舊領的兵力。首先可以奪回秋月家的立花山城，恢復與商人經常交易的狀態，如此一來也較易取得洋槍與家寶。此外必須早島津家一步消滅龍造寺家以增加領地，準備與島津家進行對抗。如果對方的本城兵力薄弱，雖可發動奇襲一舉攻佔島津家的本城，但若毛利家的動作頻繁，還是得暫時致力於防衛戰。如果可行，最好與毛利家締結盟約，趁此之際統一九州。

大友家武將

立花宗茂

政治：60 戰鬥：83
指揮：89 智謀：69

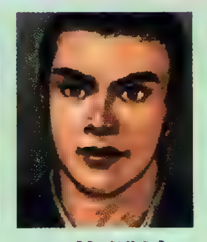
●登場於劇本3的初期。由於「槍兵」適性很高，較活躍於防城戰中。



高橋紹運

政治：40 戰鬥：88
指揮：81 智謀：65

●登場於劇本2以後的初期。是與立花道雪並稱「雙壁」的猛將。



臼杵鑑速

政治：74 戰鬥：24
指揮：59 智謀：73

●於劇本1、劇本2登場。是屬於具有高度「政治」「智謀」能力的內政型武將。



立花道雪

政治：57 戰鬥：93
指揮：85 智謀：78

●剛開始便擁有家寶，是一位「步兵」適性屬於S級的猛將。



肥前

龍造寺家

大名、家臣的戰鬥能力均高，因此城數雖少，卻可輕易擴展。首先應該完全掌握肥前，鞏固礎石爲要。



龍造寺隆信

政治：50　戰鬥：79
指揮：78　智謀：66

●使龍造寺家由弱小的勢力邁向統一九州之路的人物。

龍造寺家在隆信的祖父・家兼的時代，曾經發生叛變而導致滅族的危機，經由鍋島家全力協助挽救，隆信才被讓與家督的地位。

其間也曾經發生過遭到大友家攻擊，以致佐賀城被奪走的事件。日後雖然奪回該城，大友家依然不斷侵擾，雙方因而陷入長期的爭戰。今山會戰擊破大友軍之後，龍造寺家的勢力得以擴展至肥後。然而由於沖田畷之戰為島津家所敗，隆信本人甚至戰死，以致勢力日衰，實權遂委由重臣的鍋島家掌握。

劇本1

一開始呈現大名所在的肥後支城，幾乎均屬於獨立勢力的弱小勢力狀態。不過麾下的部將頗多，且涵括了多數「戰鬥」卓越的優秀武將，因此情況並非十分嚴重。身為大名的龍造寺隆信本身也擁有高度的戰鬥能力，攻擊周遭並無甚疑慮。

儘管無須擔憂獨立勢力前來進犯，完全忽視也不致構成問題，不過就所有支城均擁有港口的利點考量，還是得儘早納入我軍旗下，以增加金錢收入為佳。及至肥前完全納入手中之後，接著目標便可鎖定商人經常出入的立花山城。由於強敵立花道雪身為城主，攻略時應該特別留意。攻佔立花山城之後，接著再攻打北肥後的隈本城，將大友家完全逐出肥前一帶。

此時暫且讓相良家充當與島津家之間的防壁，趁此先行消滅大友家即可。一旦消滅了大友家，接著便須動員全力攻擊島津家。只要大友家與島津家雙雙滅亡，統一九州也就近在眼前了。

劇本2

狀況與劇本1幾乎無甚差異，家臣數則增加之中。此外由於與大友家之間的友好度較低，立花道雪經常會向佐賀城施展「謀略」而來。此時應該暫時擱置

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	龍造寺隆信	龍造寺隆信	龍造寺隆信
根據地	佐賀城	佐賀城	佐賀城
領國數	1	1	2
城寨數	2	2	4
武將數	8	9	13
兵力	5929	5927	11886
資金	5411	5406	10842
軍糧	9659	9656	19362
軍馬	394	395	791
洋槍	493	493	988
威信	95	95	108
朝廷友好度	30	60	110

劇本1◆佐賀城



●佐賀城與各支城並無街道相連，必須先建設道路，使其呈現易於運輸的狀態。由於各支城均含有港口，得以累積相當的資金，因此可以輕易張羅成一筆進貢朝廷的費用。

●在位於肥前的港口之中，這是唯一不在城寨支配下的港口。若於此地建造支城，以便將此港納入統治範圍，便可完全控制肥前的港埠。

●佐賀城與立花山城之間，若能建設一條直達的道路，將十分易於入侵。

獨立勢力的收編，先行消滅大友家，及至大友家滅亡後，再回頭對付獨立勢力。若能預先與毛利家結盟，便可動員全部戰力統一九州。

劇本3

領有肥前與北肥後的2個國家，武將數則為3個劇本中最多的。但由於與島津家處於接壤狀態，以致最初非得與島津家對決不可。雖然與大友家的友好度也很低，中間至少還隔著秋月家，因此初期可予以忽略。

首先應於隈本城集中兵力，準備進攻島津家。對方雖然有許多優秀的武將，卻散佈於各城寨中，只要大軍壓境，總有辦法可行。不過如果攻城時，對方使用洋槍抵抗，攻打起來將會相當艱苦，因此必須施展利用大名做為誘餌等各種攻城的技巧才行。

龍造寺家臣團

成富茂安

政治：72　戰鬥：62
指揮：58　智謀：42

●登場於劇本3的初期。擁有「農業」與「商業」的特技。



江里口信常

政治：12　戰鬥：81
指揮：26　智謀：15

●登場於劇本2以後的初期。「戰鬥」能力雖高，其他能力值則過低。



成松信勝

政治：28　戰鬥：77
指揮：67　智謀：54

●「戰鬥」能力高，是一位與鍋島直茂同為龍造寺家支柱的武將。



鍋島直茂

政治：91　戰鬥：69
指揮：83　智謀：84

●智勇兼備的武將。雖然「戰鬥」力稍低，若能以家寶彌補，應該沒有問題。




薩摩
島津家

位於九州最南端的島津家受地利之惠，且擁有許多優秀的臣屬，遂而取得易於展望天下的地位。

島津貴久

政治：84　戰鬥：60
指揮：83　智謀：79

●平定原本處於混亂狀態的薩摩，使島津家一躍成為戰國大名的人物。

島津家自鎌倉幕府以來，始終擔任薩摩的守護職，其間曾經伸展勢力至日向、大隅一時，因國內豪族的叛亂與分家的抬頭，以致實力逐漸削弱。

然而當原本是分家繼承人的貴久成為本家的養子，並繼任為家督後，儘管與分家依舊爭端不斷，最後還是成功地平定了薩摩。貴久死後，由嫡子義久繼承島津家，不但逼使大隅的肝付家歸附，更消滅日向的伊東家而擴展了領地。

此後大友家曾經前來攻打日向，結果義久於耳川之戰大破敵軍，大幅削減了大友家的勢力。鞏固領地之後的島津家，隨後又北上攻下相良家，並開始與龍造寺家相爭。接著於沖田畷之戰逼使龍造寺隆信戰死，進而消滅了龍造寺家。此後再次擊破大友家，眼看就要統一九州，結果卻在秀吉的九州討伐戰中敗北，以致領地被減為薩摩、大隅兩國。關原之役雖然隸屬西軍，領土卻獲得了保障。

劇本1

島津有許多傑出的武將，而且擁有優秀的同門族人，因此並不會受困於戰鬥或內政的發展。此外一開始內城與種子島城便擁有洋槍鑄造村，初期即可使用洋槍作戰。統治的地域雖然僅有薩摩一國，不過大隅及日向也同時各有一座支城，因此城寨數頗多。

與肝付家的友好度雖低，彼此卻締結了姻親關係，一旦攻打對方，威信值便會下降。此時可以無視肝付家的存在，先行進攻伊東家與相良家。等待與肝付家的婚姻關係自動消失，雖然需要頗長的時間，但只要於周圍的城寨中配置足夠的兵力，並無須擔憂對方攻打過來。

至於與相良家的爭戰，可以無視支城的存在，逕自攻擊本城即可。攻下本城後，必須建築道路，使其易於運輸。另外若能建設道路連接日向，行軍將更形輕易。

由於收編獨立勢力的難度較高，可先儘速攻下水俣城。另外與大友家、龍造

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	島津貴久	島津貴久	島津義久
根據地	內城	內城	內城
領國數	1	1	4
城寨數	4	4	12
武將數	12	13	23
兵力	9578	10122	35995
資金	9705	9989	32748
軍糧	15633	16512	58633
軍馬	637	372	2394
洋槍	796	841	2993
威信	119	119	174
朝廷友好度	80	120	150



島津家久

政治：49　戰鬥：84
指揮：75　智謀：43

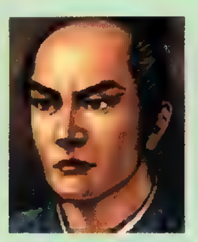
●島津貴久的四子，登場於劇本2的初期。戰鬥能力相當高。



島津歲久

政治：60　戰鬥：67
指揮：71　智謀：74

●島津貴久的三子。在兄弟之中，屬於能力較平均的一位，可以勝任各項領域。



島津義弘

政治：71　戰鬥：94
指揮：95　智謀：76

●島津貴久的次子，是一位智勇兼備的勇將。攻城時尤其最為活躍。



島津義久

政治：94　戰鬥：55
指揮：87　智謀：86

●島津貴久的嫡子。「政治」「指揮」「智謀」均十分優異。尤其「槍兵」適性很高



伊集院忠棟

政治：63　戰鬥：48
指揮：62　智謀：70

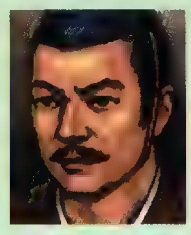
●登場於劇本2以後的初期。是個內政與「謀略」「外交」均十分活躍的武將。



上井覺兼

政治：73　戰鬥：33
指揮：36　智謀：64

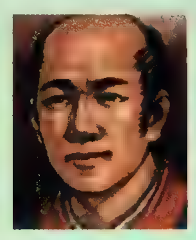
●島津家臣中「政治」「智謀」均高的僧侶，想必應可活躍於內政方面吧。



種子島時堯

政治：66　戰鬥：50
指揮：57　智謀：63

●由於「槍兵」適性屬於S級，若能配備大砲，可說是命中率相當高的有力武將。



島津忠恒

政治：80　戰鬥：69
指揮：79　智謀：58

●島津義弘的三子。劇本3開始後，不久便以成人登場。

寺家進行作戰的準備期間，可讓古麓城做為擋箭牌，並趁此之際養精蓄銳。

此外一開始便擁有洋槍鑄造村的種子島距離本土較為遙遠，應不至於捲入戰事之中。因此該地生產的洋槍，必然累積相當可觀的數量。若商人前來予以變賣，便可購入相當多的家寶。

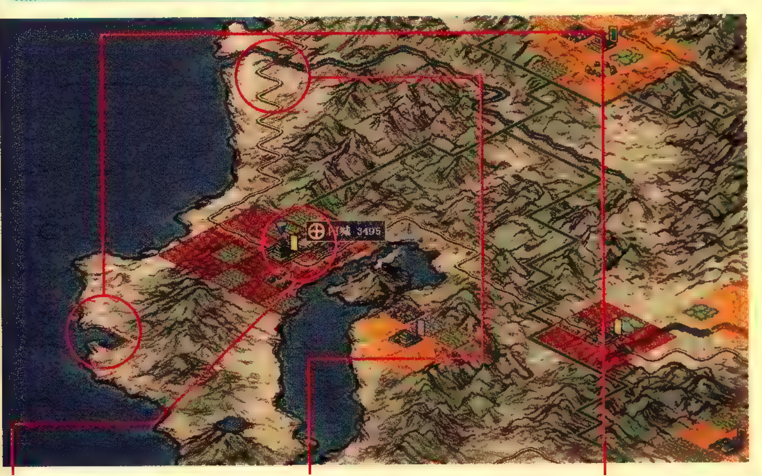
劇本2

島津家雖然增加了四子家久，使得家臣團產生些微變化，整體與劇本1並無甚不同。不過由於與肝付家之間的婚姻關係已經消失，此時更易於攻擊對方。

就初期方針而言，可先攻打大隅、日向。由於無論是肝付家或伊東家，均非島津家的對手，故可迅速佔領該地。接著再由薩摩開始北進，攻打相良家。這是由於相良家武將的配置相當分散，因此比較容易擊敗對方。若能各個擊破成為獨立勢力的其他武將，便可輕易攻佔南肥後。

到相良家為止的攻擊行動雖然相當輕

劇本1◆內城



●一開始便擁有洋槍鑄造村，洋槍數量很快就會大增。因此即使遭到敵方的攻城，只要妥為運用洋槍戰力，便可輕易予以擊退。此外由於島津貴久本身屬於革新型性格，取得大砲的機率相對較高。

●由於附近並無河川流經，軍糧的收成均仰賴旱田。特產蕃藷雖然也可以轉為軍糧的收入，但是收成率較旱田為低。不過九州地區遭到颱風侵襲的可能性很高，若能開發幾個較不受歉收影響的特產品，較能確保糧食無虞。

●若能在此建造支城，且河川經過整治，便可開發較多的水田，是故得以充份做為生產軍糧用的支城。此外此地正為於本城與支城的中間地帶，亦可做為軍團的中繼地點予以活用。

●若能在此地建造支城，便可將港口納入統治範圍內。由於位於此地的支城不易遭到他國入侵，可以廣為造鎮，做為軍資用途的支城。

鬆，不過接下來等待著我軍的，卻是龍造寺家、大友家等強敵，因此必須小心為要。此時可以先行降低對手的威信值，再趁兵力薄弱的時候進攻，使俘虜的武將易於錄用即可。

劇本3

大名已經改為義久擔任，領地則擴增為薩摩、大隅、日向、南肥後，此外日向的佐土原城尚有洋槍鑄造村。

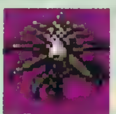
首先可準備與龍造寺家的征戰工作，集中兵力於宇土城一帶。其中限本城雖可輕易地攻陷，不過位於鄰近的柳河城便駐紮著鍋島直茂，因此最好避開此地攻擊佐賀城，消滅龍造寺家。

由於目前與秋月家結有同盟，故可由日向對大友家發動攻勢。這是因為若由我方採取主動，可以避開與立花道雪等強敵交手，屆時應可相當輕易地消滅大友家。

全國的特產

特產呈現出地方獨具的色彩，可以取得較「水田LV1」「鎮LV1」稍高的收入。

●特產共分為金錢收入型、軍糧收入型兩種。此外收入的月份也依特產屬性而異。



荏胡麻

收入9月　金錢 340

〔產地〕讚岐、備前、尾張

●原產於中國的一年生草本。其種籽可做為香辣佐料，或榨取成油。



油

收入2月　金錢 300

〔產地〕阿波淡路、伊勢志摩、下總

●由植物的種籽榨取得來，多用來做為照明的燃料，也是頗為奢侈的用品。

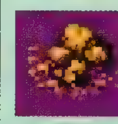


絹織物

收入8月　金錢 440

〔產地〕丹後、大和、下野

●產地同時也是盛行養蠶之地。丹後的絹織品，以「丹後縐緞」最富盛名。

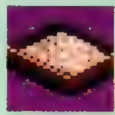


硫磺

收入3月　金錢 400

〔產地〕日向、豐後、豐前

●火藥的原料。將硫磺、硝石、煤炭混合之後，便可製成火繩鎗等使用的黑色火藥。



麴

收入3月　軍糧 320

〔產地〕但馬、若狭、加賀

●用於米、麥、大豆、糟糠等，使其繁殖酵母菌，多使用於酒、味噌、醬油的釀造。



芋

收入11月　軍糧 280

〔產地〕肥前、越前

●又稱為佐渡薯。收入較一般旱田為低，因此引人栽種的意願也較低吧？

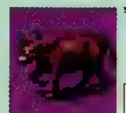


蒟蒻

收入12月　軍糧 300

〔產地〕上野

●由芋的同種蒟蒻薯製成，將其搗成薯泥之後，加入石灰粉便可凝固。

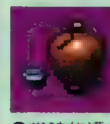


牛

收入7月　軍糧 400

〔產地〕周防長門

●當時的牛屬於亞洲種水牛，由於尚無肉食的習慣，僅飼養來做為耕作等勞動之用。



酒

收入1月　軍糧 300

〔產地〕筑前筑後、備中備後、攝津

●當時的酒主要是被稱為「濁酒」的米酒。據說酒精濃度較現在的日本清酒為低。



瓜

收入8月　軍糧 300

〔產地〕北近江、南近江、美濃

●瓜是介於蔬菜與水果間的種類。可直接咬食，亦可醃漬，據說信長經常食用。

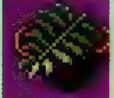


鹽

收入7月　軍糧 340

〔產地〕伊予、安芸、播磨

●受海洋恩賜的日本國內，曝曬海水便可取得粗鹽，以瀨戶內海為一大產地。



漆

收入6月　金錢 380

〔產地〕陸奥、陸奥津輕

●由漆樹採集的汁液製成的塗料，使用漆便可製造漆器等。



農具

收入5月
金錢
360

〔產地〕石見、出雲

●由朝鮮半島傳來的革新農具，最初係流傳至石見、出雲該地。



醬油

收入5月
軍糧
320

〔產地〕上總安房

●以大豆、鹽釀製而成。據說與味噌同樣是由中國傳來的。



白布

收入12月
金錢
480

〔產地〕越中、北越後、南越後

●這是身為各種物品之材料的布匹、綢緞，是以麻與綿編織而成的。



醋

收入2月
軍糧
360

〔產地〕河內和泉、丹波

●使穀物發酵後、製成帶有酸味的調味料。做為調味料以外，也因具有殺菌作用而受到珍視。



葡萄

收入9月
軍糧
420

〔產地〕甲斐

●水果的一種，其果實呈串狀。雖然原產於波斯、高加索，不過日本自古便有種植。

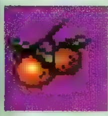


細麵

收入6月
軍糧
280

〔產地〕能登

●小麥粉加水後，拉得又細又長，再將切細的麵條曝曬製成，烹煮後便可食用。



蜜柑

收入11月
軍糧
440

〔產地〕紀伊、相模伊豆

●排水良好、日照強烈的地方，是最適合蜜柑的產地。



蘿蔔

收入12月
軍糧
280

〔產地〕薩摩、大隅

●蔬菜的一種，可以煮食，醃漬後也很好吃，其葉片相當美味。



紫

收入11月
金錢
280

〔產地〕陸前、陸中

●由多年生草本的紫草萃取而得的紫色染料。同一植物也可以製成中藥紫根。



茶

收入5月
軍糧
480

〔產地〕美作、山城、駿河

●適合栽種茶葉的土壤，為排水良好、多霧多濕的地帶。

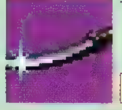


木材

收入2月
金錢
460

〔產地〕飛驒、羽前、羽後

●日本能夠興建巨大的木造建築物，完全拜豐富的木材資源所賜。



刀劍

收入4月
金錢
420

〔產地〕北肥後、南肥後、因幡伯耆

●日本的刀劍是以熔化鐵砂製成的鐵塊打造而成的，因此手續相當繁複。

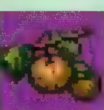


木棉

收入10月
金錢
280

〔產地〕土佐、三河、武藏

●進入江戶時代後，蔚為風行的木棉也是當時的奢侈品。

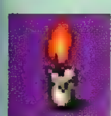


梨

收入10月
軍糧
380

〔產地〕北信濃、南信濃

●原產於日本的水果。今日的梨子屬於經過改良的品種，當時並不如現代品種多汁。



蠟燭

收入1月
金錢
320

〔產地〕磐城、岩代

●和式蠟燭係採擷漆樹及黃櫨等植物的果實製成的。



納豆

收入4月
軍糧
280

〔產地〕北信濃、常陸

●使大豆發酵而成的食物。據說食用納豆的習慣，與東國的武人文化淵源深遠。

陸中 大崎家

乍見下情勢頗令人絕望，若能倚賴金山的經濟力，隱忍渡過難關，或可覓得生機？



大崎義直

政治：47　戰鬥：34
指揮：42　智謀：36

●藉由伊達家的援助，才平定了家臣的叛亂，從此臣屬於伊達家。

這是統治陸奧國大崎五郡的大名家。雖曾臣屬鄰國的伊達家一時，最後還是於1588年敗給伊達家，並納入其麾下。由於在小田原攻防戰中遲來參戰，觸怒了豐臣秀吉，以致領地遭到沒收而滅亡。

大名	大崎義直	大崎義直	大崎義隆
根據地	不來方城	不來方城	不來方城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	2	4	3
兵力	4395	4487	4703
資金	4665	5493	5250
軍糧	7180	11740	8220
軍馬	1464	1606	1632
洋槍	72	74	76
威信	63	63	77
朝廷友好度	70	70	50

劇本1

武將除了大名本人，尚有一名忠誠度低的部將，初期設定可謂悲慘。短時間內應該先陸續開發本城周遭，採取守勢，並俘獲前來攻城的武將，以充實麾下陣容，才是唯一的生存戰略。所幸此地坐擁金山，經濟相當富裕，不過這也是招致敵人入侵的主要因素。

眼前應暫時放棄水澤城。也許不久伊達家便會前來奪取，不過還是任其為所欲為吧。畢竟本身並無足以維繫城防的人才，一味死守反而失去意義。因此任由伊達家有能的武將進行開發後，接著再出兵奪回方為上策。

劇本2

儘管武將數已經略增，不過能力均不甚突出，因此可先派遣2人前往水澤城為佳。不過整體狀況較劇本1稍微好轉，倒是事實。

劇本3

大名雖然已被取代，能力上還是等於沒有長進，依舊處於困境之中。所幸由於津輕家的獨立，使得南部家的實力得以削弱。

附帶一提的，劇本1~3均登場的獨立勢力•葛西晴信，可以輕易擊敗，相信其能力應比大崎家的領主更易於使用。

黑川晴氏

政治：39　戰鬥：61
指揮：56　智謀：63

●「騎兵」適性屬於B級。可行的話、應賜予名馬使其「騎兵」昇為A級。





陸奧津輕 津輕家

發跡較遲的大名．津輕家，其實處於天下在望的地位。



津輕為信

政治：84　戰鬥：65
指揮：85　智謀：89

●原本是南部家的臣屬，後來自立門戶，並成功地平地了津輕一帶。

這是津輕地區的豪族，曾經臣屬於南部家，自稱大浦氏一時。隨著南部家日漸衰微，便擴增勢力乃至獨立，繼而平定津輕地區。由於關原之役隸屬東軍，得以確保其地位，並維繫家業至明治維新。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	–	–	津輕為信
根據地	–	–	大浦城
領國數	–	–	1
城寨數	–	–	2
武將數	–	–	3
兵力	–	–	5092
資金	–	–	5021
軍糧	–	–	8306
軍馬	–	–	1696
洋槍	–	–	119
威信	–	–	95
朝廷友好度	–	–	100

劇本3

過去的南部家部將・大浦為信獨立，並自稱為津輕氏。家臣數雖然較少，不過相當地得力。而且大名為信本身也是非常有能力的武將，較同樣是東北地區的大崎家、安東家更易於發展。遊戲開始後，應暫時專心於開發工作，更是自不待言。

此外、由於與南部家處於一觸即發的局面，何時遭到入侵均不足為怪。如果敵軍主動攻擊而來，應該感謝對方自投羅網，致力於錄用俘獲的武將。

等到國力充份整頓之後，首先攻擊安東家，並鞏固當地的基礎。

接下來便是攻擊南部家了。當南部家被消滅的同時，大崎家若非已經滅亡，便是歸順他國。面對像這樣的對手，倒不須特別研擬對策。

平定津輕後，大概就會與伊達家一搏，預料將可能演變為東北規模最大的爭戰。此時處於同盟狀態的最上家儘管難以期待，不過還是可以試著前去求援。

由於為信的壽命較長，足以緩步紮實地面對邁向統一的征戰。因此若能君臨東北，與這位一代豪傑一起稱霸天下，其實也不壞。

津輕家臣團



沼田祐光

政治：70　戰鬥：58
指揮：59　智謀：78

●「政治」與「智謀」均相當有能，也可以用於作戰，應該予以珍惜。

森岡信元

政治：29　戰鬥：52
指揮：41　智謀：26

●支撐津輕家的元老……，只是用途並不廣，作戰時頂多湊個數。

陸奧
南部家

以津輕的霸主稱霸日本，說不定格外輕易呢？



南部晴政

政治：50　戰鬥：83
指揮：76　智謀：54

●以三戶地區為中心，構築了遼闊版圖的東北名將。

他是在陸奧擴展了版圖的大名。天正年間與大浦家（津輕家）、秋田家爭戰中，使得國力疲敝不堪，此外又苦於必須應付同族九戶家的內紛。然而領主信直卻克服了逆境，成功地守住家業渡過難關。

大名	南部晴政	南部晴政	南部晴政
根據地	三戶城	三戶城	三戶城
領國數	2	2	1
城寨數	4	4	3
武將數	6	10	6
兵力	9490	9970	7052
資金	9691	9939	7243
軍糧	15492	16267	11513
軍馬	3161	3321	2349
洋槍	156	163	116
威信	104	104	94
朝廷友好度	80	80	90

劇本1

南部家是東北最容易發展的大名之一。相對於較多的城寨數，武將顯得較少，不過在內政、作戰各方面，依然具有相當有能的武將。此時可先收編獨立勢力，增加麾下的部將，致力於領地的開發。位於福山館的安東家雖然有些礙眼，目前尚不至於構成威脅，可以暫時忽視其存在。等到戰力、人力準備妥當之後，首先消滅大崎家，接著南下推進即可。

劇本2

基本上與劇本1並無甚差別。人手增多以致縮短開發時間這一點，倒是一大利基。

大浦為信這位稀世名將的出現雖然令人欣喜，不過忠誠度極低，必須採取賜予家寶的對策。

劇本3

大名・南部晴政已經來日無多。由於大浦為信已經獨立，勢力因而縮小，因此必須由重新整頓國家開始著手。所幸嫡子信直頗有能力，前途倒也未必過於看淡。

南部家臣團



北信愛

政治：71　戰鬥：55
指揮：60　智謀：64

●雖屬政治型的人才，不過在作戰方面也頗有價值，可命其專門開發農地。

大浦為信

政治：84　戰鬥：65
指揮：85　智謀：89

●各方面均相當傑出，其中以「智謀」89最為優異。




羽後

安東家

雖說年輕氣盛，但絕非無能之輩。大名安東愛季究竟能耐如何？



安東愛季

政治：79　戰鬥：61
指揮：77　智謀：73

●統治秋田卓越戰略家，構築了安東家最大的版圖。

安東家是統治出羽秋田的一族，曾經自稱為秋田城之介。當戰國大名愛季於1587年逝去之後，親生兒子的秋田實季便繼承家業，與南部家爭戰數年之久。後來遭到幕府移轉封地，失去了先祖相傳的土地。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	安東愛季	安東愛季	安東愛季
根據地	土崎湊城	土崎湊城	土崎湊城
領國數	1	1	1
城寨數	2	3	3
武將數	3	5	5
兵力	5138	7445	7685
資金	5031	7429	7550
軍糧	8381	12148	12536
軍馬	1712	2480	2560
洋槍	84	123	126
威信	91	94	98
朝廷友好度	20	50	60

劇本1

此時還是渺小如畫的弱小勢力，不過整體環境並不是那麼惡劣，因為周圍的勢力，均屬於獨立勢力。加以大名・安東愛季本身的「政治」高達79，屬於相當優秀的等級。因此初期階段可先收編獨立勢力，確保人才之後，致力於威信的提昇。

此外駐紮在對岸松前福山館的蠣崎季廣，是一位相當有能的政治型武將，可予以妥為運用。

由於與鄰近的強國・南部家之間的友好度僅有20，處於非常危險的狀態。可伺機等待戰力整頓妥當，再一舉奪佔南部領地，以斷絕後顧之憂。至於南下進兵的行動，可等到平定津輕一帶之後再說。

劇本2

整體狀況並無太多變化，不過有一重要因此不可忽略，那便是鄰近石川城的武將大浦為信。他是個無論「戰鬥」「指揮」「智謀」均超過80的一流人才，然而對南部家的忠誠度卻只有17點之低，因此焉有不加攏絡之理。由於為信會輕易地答應擔任「內應」，故可善加活用。此外、有時候即使不動聲色，對方也會背叛來歸。

無論如何、只要獲得這個人才，絕不可輕易讓其溜走。

劇本3

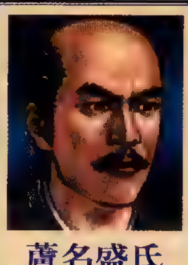
登場於劇本1、2的同門武將安東茂季業已死亡，取而代之納入麾下的是其子通季。然而能力卻相當低，很難期待有耀眼的表現。

此外大浦為信已經自南部家獨立出來，成為津輕家，這點對安東家的打擊非常大。整體說來，局面可說較劇本2更為艱難。

君代

蘆名家

這個日漸凋零的昔日會津豪雄，能夠振興過往的威望嗎？



蘆名盛氏

政治：80　戰鬥：68
指揮：76　智謀：81

●蘆名家的中興之祖。即使持續與伊達家、佐竹家為敵，依然構築了一大勢力。

曾經壓制會津地區一時的領主。身上流有三浦氏的血緣，原本是繁盛於三浦半島的一族，後來似乎於鎌倉時代遷往會津定居。最後在1589年敗於伊達政宗之手而滅亡。

大名	蘆名盛氏	蘆名盛興	蘆名盛隆
根據地	黑川城	黑川城	黑川城
領國數	1	1	1
城寨數	2	3	4
武將數	3	4	7
兵力	5636	7922	10419
資金	5351	7713	10265
軍糧	9186	18356	17415
軍馬	1878	2615	3471
洋槍	93	130	172
威信	95	88	91
朝廷友好度	90	80	90

劇本1

周圍環繞著最上家、長尾家、伊達家、佐竹家等強鄰。由於與長尾家、伊達家的友好度較高，眼前只需留意剩下的2個國家即可（尤其是最上家）。

大名・盛氏擁有相當傑出的能力，若不考慮先天地利條件，其實很容易發展。威信值一開始就很高，可以立即收編周遭的獨立勢力。因此為了增加麾下陣容，建議還是連續採取「收編」攻勢。

劇本2

替代隱居後的盛氏、就任大名寶座的，是為嫡子盛興，是個足以看出蘆名家黯淡未來的庸才。儘管陷入苦戰，還是必須於初期盡力擊敗最上家，以做為入侵東北的踏腳石。此外若對於謙信尚在的上杉家採取強硬的態度，恐非理智的應對。其實隱忍低頭，有時也是很重要的。

劇本3

蘆名家此時再次更換了大名，勢力則恢復稍許，城寨數為最高的4座。大名盛隆雖然擁有較前一代為高的能力值，不過還是不夠突出。

劇本3中最值得一提的，便是與伊達家的惡劣關係。總之初期應該採取守勢，俘獲前來攻打的武將，以便增加人才，不過前途依舊是多災多難的定局。

蘆名家臣團



金上盛備

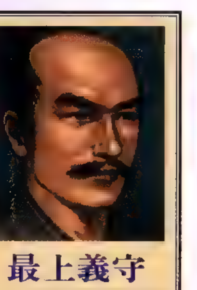
政治：65　戰鬥：59
指揮：56　智謀：61

●總能力值約在60前後的中堅武將。必須趁早累積功勳，使其成為家老。



羽前 最上家

與無能的大名義守斬斷親情的繼承人義光，展開了以兩人相爭為焦點的北方劇幕。



最上義守

政治：42　戰鬥：31
指揮：42　智謀：19

●在繼承家督的過程中引發內紛，最後被長子義光逼使隱居。

最上家原本是出羽的豪族，與斯波氏有血緣關係。後來身為羽州探題前來最上郡的斯波兼賴，才開始自稱最上的姓氏。

天正年間初期，曾經發生肇因於繼承家業的大規模內部紛爭，幸得領主義光平定反對份子，才構築了一大勢力。

由於關原之役隸屬東軍頗有戰功，曾經一躍成為超過50萬石的大名，日後遭到處分，於1622年改封為1萬石的大名。

劇本1

簡單地說，大名義守只能以「無能」二字形容，因此建議義光成人之後，便立即隱居讓出家督之位，其實史實中也曾經發生被義光逼使隱居的一段經緯。

開始後不久，可致力於國內的開發與收編獨立勢力，當然也不可疏忽於防範蘆名家的來犯。

首先應該攻擊的勢力是為蘆名家。由於雙方的本城相距極近，因此我軍就連出兵津輕一帶，也教人難以放心。也許初期的攻勢稍嫌勉強，不過蘆名家苦於人才不足，倒也不至於陷入苦戰。當然想要一舉攻下敵城是比較困難的，因此可以發動數波攻勢，最重要的是使其無法重新提昇本城的防禦度。

征服蘆名家之後，可轉而出兵平定東北。相較於安東家，此時以攻擊擁有較多能人的伊達家為佳。儘管與大崎家結有同盟關係，還是別過於期待的好。如果對方成了擴展勢力的障礙，就無須猶豫毀約與否了。

劇本2

令人頭痛的是，最上義守還緊咬著大名的寶座不放。因此必須立即將家督讓予義光。

此劇本的基本方針與先前並無太大差異，而且蘆名家反倒更易於擊倒，

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	最上義守	最上義守	最上義光
根據地	山形城	山形城	山形城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	5	7	8
兵力	5943	6003	6075
資金	5416	5470	5507
軍糧	9682	13178	9385
軍馬	1980	2094	2110
洋槍	98	100	100
威信	85	93	103
朝廷友好度	100	100	120

劇本1◆山形城

●此地道路緊密連接，容易遭到他國入侵。而且他國軍隊到達此地，只在晃眼之間。因此若能在與蘆名家本城相連的T字路建造支城，將相對有利。



●城防的最大值並不高，如果遭到入侵，必須頻繁地予以修建。此外若能沿著河川建造支城，建議廣闢水田為佳。

這是因為取代的大名削弱了根本。同時伊達家的武將也相對增多，可做為收攬人才的對象。

劇本3

一開始義光就是，武將也增加許多，處於易於開展的局面。此外與大崎家的友好度更高達100。

然而截至目前為止始終保持良好關係的這個同盟，反倒非常棘手。如果打算避開毀約的風險，或許可等到平定東北之後，再試著勸告對方歸降吧？此外、鄰國蘆名家的勢力有恢復的跡象，初期攻略可說較為艱難。

另外與津輕為信締結的同盟關係，也是阻礙平定東北的要素之一，因此基於連續毀約影響忠誠度深遠的考量，必須避開這樣的局面。在此與容易形成威脅的津輕毀約，應該較為有利。

無論如何、義光的壽命還綽綽有餘，可以穩紮穩打發揮高度韌性一戰。



最上義光

政治：80　戰鬥：69
指揮：84　智謀：91

●以高達91的「智謀」為首，擁有令人自豪的卓越能力。劇本3時成為大名。



延澤滿延

政治：21　戰鬥：77
指揮：60　智謀：38

●「戰鬥」77的猛將。除了戰場以外，還具有「建設」技能。



氏家守棟

政治：60　戰鬥：52
指揮：50　智謀：80

●擁有高達80如此傑出的「智謀」，而且內政方面也具有頗能發揮的實力。

氏家光氏

政治：27　戰鬥：65
指揮：54　智謀：53

●戰鬥力緊接延澤滿延之後。善於「騎兵」作戰，可賜予名馬提昇其適性等級。

磐城

相馬家

單獨一人據守於磐城的這個頗為自負的仁兄，真能成為天下之主嗎？



相馬盛胤

政治：61 戰鬥：71
指揮：75 智謀：62

●與嫡子義胤一起不斷抗戰伊達家的勇將。

這是陸奧的武人世家，在天正年間與伊達家展開了規模龐大的激戰。儘管國力弱小，卻展現過人的傲骨，始終未向伊達政宗俯首稱臣。日後雖於關原之役遲來參戰，以致於受到責難失去領地，卻在伊達政宗的斡旋之下恢復舊領。



大名	相馬盛胤	相馬盛胤	相馬盛胤
根據地	小高城	小高城	小高城
領國數	1	1	1
城寨數	1	1	1
武將數	1	2	2
兵力	3555	3611	3623
資金	2981	3062	3054
軍糧	5783	7941	5147
軍馬	1185	1211	1207
洋槍	59	60	60
威信	100	100	100
朝廷友好度	40	70	80

劇本1

武將數居然只有一人！亦即只有大名本身而已。這樣一位大名，令人感受到如果輕舉妄動，不知本城將會何時遭到攻佔的高度危機感。

首先必須向大館城內的獨立勢力武將岩城重隆施以「收編」指令，使其納入麾下，是為先決條件。儘管對方有可能拒絕歸附，還是得極力嘗試。本來這樣不起眼的角色，實在不需如此煞費周章，然而此時也只有做為權宜之計。

話說大名盛胤在「戰鬥」「指揮」方面均超過70，「騎兵」適性也以A級自豪。一旦與他國交戰，將是十分活躍的有力角色。

劇本2

除了嫡子義胤加入麾下以外，整體狀態幾乎無甚改變。儘管能力不及乃父，不過具有尚稱合格之能力值（「騎兵」也是A級）的這個子息，真不知令人感到如何欣慰。

基本上攻略方針與劇本1並無太大差異，首先致力網羅人才便可。

劇本3

與伊達家處於一觸即發的狀態。由於兩者相距不遠，對方應該會主動來犯。在未來的這些戰事中，俘獲伊達家的家臣亦可。而且在這樣不利的局面下，還是力保本土安全，並一面擴增國力，方為明智的抉擇。這一點，可說是適用於劇本1～3的一貫政策。

相馬義胤

政治：57 戰鬥：65
指揮：63 智謀：56

●「騎兵」屬於A級，令人頗為欣喜。外交方面也頗能發揮實力，可予以活用。

常陸

佐竹家

有著關東首屈一指的諸多人才經營國家。究竟佐竹家能否成為東國霸主？



佐竹義昭

政治：74　戰鬥：51
指揮：73　智謀：64

●為了爭奪常陸的霸權，不斷展開激戰，卻在半途過世。

這是揚威常陸一帶的豪族。曾將蘆名家、石川家等大名納入旗下，與伊達家相爭，阻撓其南進。日後雖然成為豐臣政權下的重鎮，卻因為在關原之役按兵不動，而被改封至秋田。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	佐竹義昭	佐竹義重	佐竹義重
根據地	水戶城	水戶城	水戶城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	3
武將數	7	8	12
兵力	5967	6017	8502
資金	5422	5701	8417
軍糧	9704	13009	13711
軍馬	396	404	573
洋槍	98	100	142
威信	85	91	94
朝廷友好度	100	110	110

劇本1

初期狀態的「威信」為85，另有7名武將，可說頗受老天眷顧。然而在武將的能力方面，卻沒有突出的角色。所幸在政治方面，擁有比較能夠施展能力的人才，可命其開發本國的內政。

首先暫且提昇與北條家的友好度，再紮實地陸續併吞鄰近的獨立勢力，是為上策。

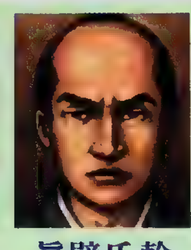
劇本2

大名已經被取代。新大名的義重，以擁有全方位能力而自豪，非常易於攻略。儘管麾下的武將依舊平庸，整體實力總算略為提昇。尤其真壁氏幹在會戰中，應可發揮戰力。不過目前他還只是個步兵頭，未免過於可惜。總之與劇本1相同的，首先應該進兵東北為佳。

劇本3

基本上進軍路線只要按照過去的政策即可。關鍵在於趁關東之雄・北條家與其他勢力交戰之際，能夠擴增多少國力這點。

佐竹家臣團



真壁氏幹

政治：22　戰鬥：79
指揮：51　智謀：35

●「戰鬥」79的勇將。不過除此以外的分野，均無法勝任，未免教人惋惜。

太田資正

政治：52　戰鬥：66
指揮：68　智謀：57

●整體說來屬於偏向戰鬥派的人才，不過內政方面也頗具能力。



上總安房

里見家

在此將教導各位橫亙於房總之雄面前的阻礙，以及突破方法。乍見下似乎只是個弱小勢力，其實是個值得玩味的大名。



里見義堯

政治：55　戰鬥：68
指揮：76　智謀：74

●與北條家交戰，雖曾一度失去領地，日後卻稱霸了房總。

這是流著新田氏血緣的一族，是在室町中期於南房總擴展勢力的戰國大名。

及至戰國時代，雖然長年與北條家不斷擴大爭戰，最後卻因敗戰而縮減了版圖。日後儘管收復了失土，卻因為小田原攻防戰遲來遭到責難，只有安房一國得以保全。

1614年被轉封至伯耆倉吉，卻由於沒有嗣子繼承，以致家業就此斷絕。

劇本1

面對北條家的猛攻，該如何防衛呢？這便是扮演里見家進行遊戲時的攻略要點。然而北條家果真如此可怕嗎？

答案是：根本無須害怕。

初期北條家的確會怒濤洶湧地前來進犯，總之就是不斷地展開進攻，不過在友好度如此低的情況下，這也是不難理解的。為了對抗這一波波攻勢，必須將兩座支城擁有的物資與士兵，完全運輸至根據地的久留里城。接著應該致力於開發，等到金錢頗有餘裕之後，再讓大名．義堯持有提昇「戰鬥」「指揮」能力的家寶。

北條家會頻繁地由各城出兵來犯，並試著在久留里城附近進行「會合」。難道敵軍以為我軍真的會錯過這各個擊破的好機會嗎？不禁讓人擔心北條家未來的同時，反倒應該感謝對方的愚蠢，趁此之際加以擊潰。

一旦俘獲敵將，便予以錄用，這是彌補人才不足的重要手段。對於拒絕的武將，可毫不考慮地予以斬首。「不從即死」這樣的作法，並非企圖讓天下人知道與里見家為敵，是何等愚蠢的事，而是為了盡量削減北條家的人才，所採取的策略。

同時勢力削減的北條家，也會為我軍適當地消滅其他勢力。此時可趁著對方陷入混亂之際，一舉攻佔小田原城。一旦壓制房總～武藏～伊豆一帶，便可展開大規模的進擊。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	里見義堯	里見義堯	里見義賴
根據地	久留里城	久留里城	久留里城
領國數	1	1	1
城寨數	3	3	3
武將數	5	7	2
兵力	8012	8210	8174
資金	7712	8224	8242
軍糧	13064	18377	13370
軍馬	533	551	544
洋槍	133	136	135
威信	99	98	92
朝廷友好度	10	20	40

劇本1◆久留里城



●由房總進兵中央，確實有所不便之處。既然沒有必要將此地做為永久根據地，也就無須建造道路或支城了。

●此城四周環繞著山地，以致能夠開發的範圍也跟著縮水。為了防範來襲的北條家，最好預先將防禦度提昇至120。

劇本2

家臣數雖然較劇本1為多，不過尚有一點難處，也就是必須避免有為的大名．義堯於數年內壽終正寢，總之必須預先購買醫書這項家寶。

基本上方針與劇本1無甚不同。然而友好度較高的上杉家，勢力卻由關東逐漸退出，這倒是較令人頭痛的一點。

劇本3

里見家的危機即將到來，此時武將數僅有二人，而且兩人加起來的能力，依然只有二位數左右。因此採用人才不足的經常手段「俘獲來犯的敵將」，應是最佳的選擇。此時與北條家雖然締結了同盟關係，然而反倒相形棘手。因為此時的北條家，也沒有值得青睞的人才。其實只要一面期待公主成人後登場，致力於網羅人才與防衛領地，倒也並非完全陷入絕望的深淵。

里見家臣團



正木時茂

政治：37　戰鬥：72
指揮：60　智謀：46

●「戰鬥」72在家中首屈一指。不過歲數教人感到不安，可賜予醫書。



里見義弘

政治：63　戰鬥：66
指揮：73　智謀：59

●義堯的長子。儘管能力略遜其父，至少還擁有均衡的各項能力。

里見義賴

政治：54　戰鬥：53
指揮：65　智謀：48

●義堯之弟。「智謀」雖然略低，其他則擁有平均的能力值。



太田康資

政治：29　戰鬥：65
指揮：59　智謀：29

●作戰的要員之一。儘管擁有「建設」技能，不過還是難以期待。

下總 結城家

這是關東兩大弱小勢力之一。他們果真有希望可言嗎？



結城晴朝

政治：74　戰鬥：37
指揮：72　智謀：66

●與佐竹家有通好之誼，並以關東的名族身分，與北條家對抗。

這是自源賴朝時代以來的名家，因參加秀吉的小田原攻防戰，領地獲得保全。同年大名・晴朝奉迎德川家的次子・秀康為養子，讓出家督之位。

	劇本1	劇本2	劇本3
大名	結城晴朝	結城晴朝	結城晴朝
根據地	古河城	古河城	古河城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	4	4	6
兵力	5671	5836	5920
資金	5301	5432	5458
軍糧	9247	12804	9290
軍馬	378	389	394
洋槍	94	96	98
威信	101	101	101
朝廷友好度	50	50	50

劇本1

大名・晴朝本身就屬於政治型武將，偏巧麾下又缺乏戰鬥型的人才，以致相當困擾。

最好能夠善加利用與北條家的同盟，轉戰各地。此外若能暫時與長尾家結盟，對我方較為有利。相鄰的宇都宮家屬於較容易打倒的對手，順利的話，或許可在遊戲開始後一年內，便消滅對方。

等到將包含宇都宮家的周遭獨立勢力納入旗下後，就暫且致力於充實國力，及至時機成熟，再攻打佐竹家即可。初期以發兵關東攻打東北，做為擴展版圖的目標，至於里見家可以暫擱一旁。

劇本2

關東一帶已盡在同盟國・北條家的支配下，能夠入侵的方向只有東北。儘管宇都宮家較劇本1難以攻陷，為了鞏固基礎地盤，還是得速戰速決納入旗下，此時借助北條家的兵援亦可。此後佐竹家與相馬家一帶，將成為當前的目標。

劇本3

麾下武將增加，這點可說令人欣喜，而且鄰近的壬生城防禦度很低，可以心懷感謝地笑納。如果沒有多餘的人員可以駐紮此地，就只須將該地的物資搬運一空即可。此時宇都宮家已經日漸衰微，應可輕易攻陷。此外大名晴朝壽命還綽綽有餘，可以好整以暇地專心開發，穩紮穩打地擴展勢力。

結城家臣團



佐野房綱

政治：31　戰鬥：59
指揮：26　智謀：26

●「戰鬥」是家中最高的，但「指揮」卻低得教人無可奈何，兵種適性也很低。



下野

宇都宮家

以「所謂弱小，正是這般情景」這句話來形容它，最恰當不過了。

宇都宮廣綱

政治：61　戰鬥：24
指揮：72　智謀：64

●即便苦於內紛，尚能與上杉家結為同盟，共同對抗北條家，並保住了家業。

關東的名族。雖與越後上杉家結盟，共同對抗北條家，卻始終苦於家臣的內紛，日後領地更遭到秀吉沒收。當時的大名．國綱雖致力於恢復領地，卻壯志未竟病逝。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	宇都宮廣綱	宇都宮廣綱	宇都宮國綱
根據地	宇都宮城	宇都宮城	宇都宮城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	3	5	3
兵力	5367	5471	5447
資金	5140	5288	5242
軍糧	8751	12958	8895
軍馬	357	371	363
洋槍	88	92	90
威信	95	95	85
朝廷友好度	60	60	60

劇本1

不出弱小勢力的常例，畢竟還是苦於缺乏人才，尤其戰鬥能力之低，成為擴展勢力的一大阻礙，初期只能運用芳賀高定專心開發。預料結城家必會前來攻擊，最好加強城防的鞏固。俘獲敵將便予以錄用，可說是基本模式。

此外必須儘早與強敵北條家締結盟約，等到收編周圍的獨立勢力之後，將所有物資與武將集中於根據地，方為上策。這是因為初期即使能夠增加城寨數，也沒有人力能夠駐紮於各地。及至累積足夠的實力，便可進軍東北，方為妥善之策。

劇本2

缺乏人才的現象多手有些改善，基本方針則與劇本1相同。此時長尾家已不在附近，相對地、友好度很低的北條家卻頻繁地進犯，而且北條家尚與結城家處於同盟狀態，可說處於非常危險的局面。因此必須與北條家結盟，以便減少來自背後的威脅。

劇本3

局面相當令人感到絕望，大名已經被取而代之，家臣也僅有二人而已。過去始終賴以支撐家業的芳賀高定已經杳然無蹤，連威信也隨著滑落。此時必須完全致力於防衛戰，徹底進行國內的開發，以等待時機的到來。若能逐漸網羅人才，致力於國力的累積，或許尚有取勝之機吧？

宇都宮家臣團

芳賀高定

政治：75　戰鬥：43
指揮：59　智謀：74

●儘管不適合作戰，「政治」「智謀」均超過70，可說是智慧型的人才。



美濃

齋藤家

美濃是交通、經濟的要地。統治該地的領主齋藤家，也擁有優秀的家臣。其最大的敵人則是戰國風雲兒・信長！



齋藤義龍

政治：60　戰鬥：75
指揮：81　智謀：69

●擊倒父親道三，成為美濃之主的梟雄。其實力不容小覷。

齋藤義龍之父就是以下剋上的代言人・齋藤道三。原本是一介販油商的道三，受原先是美濃守護的土岐氏青睞，得以進入家臣之列。道三經由巧妙的攏絡奔走，拉攏了許多家臣附從，曾幾何時已成為美濃第一實力派人物。接著便於1542年消滅土岐氏，實現了竊取實權的美夢。

劇本1

在這段過程中，道三展現了無數出賣他人的行徑，並嚴厲對待反抗的豪族，以致獲得「美濃的蝮蛇」這樣的異稱。

然而如此狡猾的道三卻在1556年被殺。原來是肇因於繼承問題，最後在與失和的長子義龍交戰之中遭到擊殺，其結局可謂極盡諷刺。畢竟蝮蛇之子，依舊是蝮蛇啊。

不過義龍繼承家業的也不過瞬間而已，5年後便病逝於1561年。就能夠與道三作戰取勝這一點，以及至少與信長交戰5年之久，並使美濃三天王（稻葉一鐵、安藤守就、氏家卜全）位居家老之職等因素考量，其非凡成就絕不在少數。然而若欲以僅有5年的表現評斷此人，著實相當困難。

只是接著繼承遺志的龍興，似乎是個平庸的武將。不僅麾下的美濃三天王與竹中半兵衛等人，甚至原本身為西美濃之主的家臣，都與信長通敵，並協助攻打美濃。簡言之、亦即遭到優秀的家臣所厭棄。

過去輝煌一時的齋藤家就這樣自行滅亡，絕大多數優秀的美濃武將，則成為信長的部將。齋藤家的家風，也因此成為統一天下的本質。

劇本1

劇本開始之前的1556年，齋藤義龍擊殺了其父道三，奪走美濃的統治權。或許是因為反映這件史實，部將們的忠誠度都很低。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	齋藤義龍	–	–
根據地	稻葉山城	–	–
領國數	1	–	–
城寨數	2	–	–
武將數	8	–	–
兵力	6029	–	–
資金	5463	–	–
軍糧	9820	–	–
軍馬	401	–	–
洋槍	100	–	–
威信	79	–	–
朝廷友好度	50	–	–

劇本1◆稻葉山城

●淺井家、六角家為當前的敵人。必須積極地發動攻勢。

●首先應該與織田家結盟。畢竟初期的包袱確實過重。



●短時間內即使無視姊小路家，也不至構成問題。

●由於武田家很快就為造成威脅，必須留意其未來的動向。

麾下的確有許多如竹中半兵衛、稻葉一鐵等優秀的武將。然而此時如果對付正在南方尾張擴展勢力的織田家，其實並非良策。因為尚未全心歸附的武將容易遭到拉攏，戰場上更會發生臨陣反叛的失算。

或許是初期的織田家並無有力的盟友，所以能夠相對輕易地與對方結盟。接著應該趁此機會，對付容易聯手的淺井家與六角家，以便擴展勢力。尤其淺井家有不少優秀的武將，應可成為日後擴展勢力的重要收穫。

此時也應盡力開發國力，為了彌補武將過低的忠誠度，必須竭盡所能創造贈與家寶的機會。

等到取得南北近江之後，接著便攻佔足利家與室町皇宮。足利家的家臣們，大多屬於能夠活躍於外交的「茶人」。若能善用他們的力量與朝廷交涉，應可極為順利地一路征服到底。



竹中半兵衛

政治：65　戰鬥：70
指揮：82　智謀：95

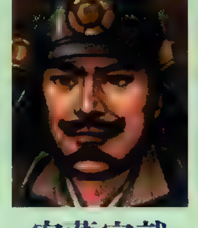
●日後出仕羽柴秀吉的戰國屈指智將。將軍師重任交付給他，便可高枕無憂。



稻葉一鐵

政治：70　戰鬥：69
指揮：63　智謀：71

●美濃三天王之一，擁有全方位的高度能力。且身為茶人，可活躍於外交場合。



安藤守就

政治：63　戰鬥：52
指揮：50　智謀：73

●美濃三天王。「政治」「智謀」均相當優秀，，屬於知性派武將。

氏家卜全

政治：52　戰鬥：62
指揮：60　智謀：47

●美濃三天王。「戰鬥」與「指揮」較高，戰場上的活躍可期。



飛驒

姉小路家

未受地利之便，周圍俱是強鄰。姉小路家的征戰可謂艱難重重。

姉小路賴綱

政治：65　戰鬥：60
指揮：62　智謀：69

●統一飛驒的人物。與佐佐成政聯手對抗秀吉，最後失敗。

姉小路良賴利用四周的豪強之力，統治了半個飛驒之國，其子・賴綱並於1582年統一了整個飛驒。2年後因為與佐佐成政聯手對抗秀吉而被討伐。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	姉小路良賴	姉小路良賴	姉小路賴綱
根據地	松倉城	松倉城	松倉城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	3	4	3
兵力	2768	6012	3300
資金	3707	3868	4051
軍糧	4547	4942	5408
軍馬	922	1003	1099
洋槍	45	49	54
威信	95	95	97
朝廷友好度	90	130	130

劇本1

土地相當貧瘠，處於群山深處的地形，且人才稀少。對於飛驒的姉小路家而言，阻礙擴展勢力的因素頗多。即使專心致力於內政開發，依舊無法取得壓倒他國的國力。因此必須有捨棄飛驒的覺悟，出動全軍突破窘境。

此時可趁著越中富山城、或美濃稻葉山城的武將出兵作戰之際，立即發動全軍攻擊。雖然有點孤注一擲的味道，不過這也是為使經濟、人才方面好轉，所採取的必要措施。至於飛驒的防衛問題，已經無關緊要了。

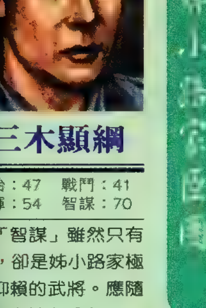
劇本2

劇本剛開始時擁有4名武將，而且與織田結有盟約，局勢可謂相當有利，可在毫無後顧之憂的情形下，與北方的神保家作戰。只是國力遠遜他國的現象依舊是不改的事實。此時不可輕率進攻，可先等待富山城的武將減少之後，再趁機展開襲擊。若打算維繫飛驒的領地，最好能將飛驒的金山納入新支城的範圍內。

劇本3

人才稀少的窘境依舊不變，而且四周環伺著織田家的領地，毫無出手的餘地，因此捨棄飛驒也是手段之一。建議利用同盟不會前來進犯的利點，穿越織田家的領地，以攻佔中國地方或關東的弱小國家。如此隨時可以選擇弱小的大名做為攻擊對象，而且相當幸運的是，尚有攻佔真田家這樣的魅力之處。





三木顯綱

政治：47　戰鬥：41
指揮：54　智謀：70

●「智謀」雖然只有70，卻是姉小路家極為仰賴的武將。應隨時留意其忠誠度。

越中

神保家

前有謙信、後有本願寺。在這環境嚴苛的北陸，神保家果真能展望天下嗎？

神保長職

政治：59　戰鬥：48
指揮：55　智謀：57

●守住來自謙信攻勢的越中大名，日後成為謙信的麾下。

神保氏由原本身為田山家的家臣，一躍成為越中守護。神保長職為了保全家業，與上杉謙信展開拼死的搏鬥。

劇本1

在這個劇本中，與越後的強國・長尾家之間的友好度只有10點之低，因此很快就會遭到對方攻擊。而且我方若主動採取攻勢，對方也擁有教人驚覺愚不可及的戰力差距。

由於此時與田山家結有盟約，本願寺家、姊小路家則無暇顧及我國，當前的威脅只有只有長尾家而已，因此就以結盟長尾家做為目標吧。即使遭到拒絕，只要以「饋贈」提昇與長尾家的友好度，便可再次試著締結盟約。

接著若能首尾相顧締結同盟，便可出兵攻打本願寺家擴展領土，這樣的戰略便較為穩當。即使突然出兵攻擊本願寺家，基於武將數稀少的問題，想要守住接下來的2個月，也是極為困難的。

大名	神保長職	神保長職	–
根據地	富山城	富山城	–
領國數	1	1	–
城寨數	1	1	–
武將數	5	6	-
兵力	3419	3455	–
資金	2923	2938	–
軍糧	3049	5425	–
軍馬	124	222	–
洋槍	31	55	–
威信	82	82	–
朝廷友好度	20	30	–

劇本2

與田山家的同盟已經解除，與上杉家的關係則有所改善，這便是此一劇本的特徵。拜其所賜，初期便可進而與上杉家結為同盟。

結為同盟之後的進攻路線，建議設定為田山家→本願寺家→朝倉家這樣的順序。其中田山家的武將數最多，最適合做為確保人力資源的攻擊對象。接著若能攻佔本願寺家，可使能登成為毫無敵國接壤的安全地帶，進而成為支撐神保家軍事行動的生產基地。

此外最好緊接著攻擊朝倉家，這是因為必須預先取得優勢，以便對付日後必會產生衝突的織田家。可行的話，可搶先織田家一步攻佔二條城，如此威信可以提昇，也可加速武將的收攬網羅。

神保家登用



小島職鎮

政治：58　戰鬥：31
指揮：47　智謀：62

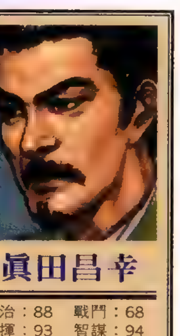
●能力雖然平庸，擁有「外交」能力是為引人之處，可活用於外交活動。



北信濃

真田家

劇本3的天下大勢看似底定，若能統率優秀的真田一族，或許尚有展望天下的契機!!



眞田昌幸

政治：88　戰鬥：68
指揮：93　智謀：94

●雖然只是地方上的小大名，其驍勇作戰的英姿，至今仍為人所津津樂道。

原本是武田家重臣的真田幸隆三子・真田昌幸，在北信濃割據自立的，便是劇本3的真田家。不過真田家雖然是名將出身，整體國力卻被劃分為弱小勢力。

昌幸利用巧妙的處世謀術，企圖存活於戰國時代。就如遊戲中也反映這個史實一般，真田家與周遭的大名均結有盟約。然而昌幸並非只圖苟活亂世的一位平庸的武將，他在天目山戰役之後，奉迎敗將武田勝頼前來，企圖讓武田家東山再起。若就當時織田德川同盟的龐大勢力考量，可說是一大賭注。然而武田家中興的計畫，卻因為勝頼不願倚賴昌幸而付之流水。

此後真田家與織田家、豐臣家均保持良好的關係，以大名的身分繼續生存下來。然而關原之役後，隸屬西軍的昌幸卻被幽禁於九度山，在此終老一生。

昌幸的長子・真田信幸在關原歸附東軍的德川家，次子幸村則在大阪冬之陣，展現過人的表現之後戰死。

劇本3

真田家最值得一提的，便是以大名的昌幸為首，信幸、幸村一族俱為有能武將這一點。若以他們為核心組成軍團，多少可以彌補戰力的不足。即便如此，身為小大名的可悲，還是在於武將數過少這一點，因此每次作戰能夠動員的兵力也很有限。

為了增加武將，由其他大名家拉攏是最快的捷徑。此時建議玩家鎖定的目標，便是武田勝頼治理的甲斐。儘管勢力較信玄的時代衰退，不過麾下尚有許多優秀的家臣。不知武田家是否因為與織田家、德川家交戰，以致疲敝不堪的緣故，家臣的忠誠度都很低，因此可以積極地施展謀略。

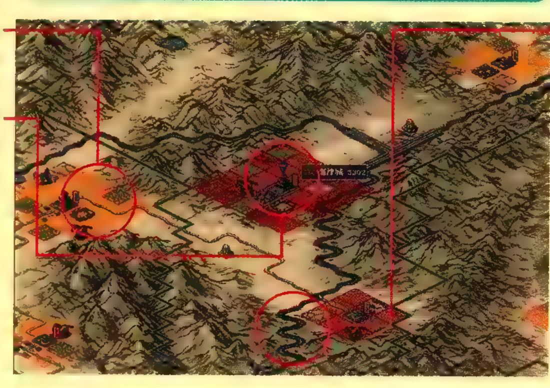
可行的話，最好早織田家一步攻佔甲斐、駿河，如此便可佔據此地，阻撓信長東進的據點。只是由於一開始與武田家結有盟約，攻略上必須先行毀約才

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	－	－	真田昌信
根據地	－	－	海津城
領國數	－	－	1
城寨數	－	－	2
武將數	－	－	4
兵力	－	－	5475
資金	－	－	5212
軍糧	－	－	8926
軍馬	－	－	1824
洋槍	－	－	90
威信	－	－	101
朝廷友好度	－	－	70

劇本1◆海津城

●與織田家、德川家抗衡，尚須伺機以待。

●海津城早晚將成為與織田家對決的前線基地。應該見機予以「修建」。



●武田家最適合做為初期的進攻對象。一旦成功地攻佔甲斐後，便可一鼓作氣攻打駿河。

行。當然「毀約」將導致威信與家臣忠誠度的下滑，因此別忘了隨後應賜予家寶。

接著若可將北條家、佐竹家等關東勢力納入旗下，以便累積足以抗衡織田家、德川家的實力，如此方為上策。

在此之際，同時也應與北方的上杉家預先結盟。畢竟當面與其敵對，是個頗為棘手的對手，而且這個位於北地的強豪，也足以阻擋織田家的東進。若能趁上杉家尚在之際，掌控關東、東北的話，日後與織田家交戰時，便可組成聯合陣線。倘若此時位於西方的毛利、島津等國依然健在，與其相互呼應也是一大樂趣。

此外如果陷入長期持久戰，有名的真田十勇士便會登場。真田家若能夠依照小說錄用這些勇士，便可藉由猿飛佐助、霧隱才藏等忍者集團的「暗殺」與「施計」，不斷施展各種謀略，獲得超越實際兵力可得的戰果。建議扮演真田家的玩者務必一試。

真田家臣團

真田昌幸



政治：83　戰鬥：62
指揮：78　智謀：72

●真田家的長子。全心全意致力於真田家存續的政略型人物，相當活躍於外交面。

真田幸村



政治：49　戰鬥：97
指揮：98　智謀：86

●真田家的次子。在處於壓倒性不利狀態的大阪冬之陣中，驍勇善戰的戰鬥天才。

猿飛佐助



政治：8　戰鬥：87
指揮：40　智謀：89

●真田十勇士之一的忍者。無論是謀略或作戰，均為真田家有力的王牌。

霧隱才藏

政治：9　戰鬥：91
指揮：34　智謀：87

●真田十勇士之一的忍者。謀略方面與佐助並稱，可展現驚人的活躍。




越前

朝倉家

面對不共戴天的仇敵織田家，與一向宗暴民，果真能夠取勝嗎？在此將為各位傳授其攻略法。

朝倉義景

政治：46　戰鬥：12
指揮：40　智謀：34

●捨棄前來倚賴的足利義昭，轉眼失去良機的北近江大名。

原本與織田家同樣於斯波氏麾下任官的朝倉家，日後發展為戰國大名，並成為以北陸之雄揚名的名家。

然而卻無法活用好不容易奉迎來的足利義昭這張王牌，最後被織田信長所滅。

劇本1

這個統治越前的戰國大名，人才方面卻略嫌不足。而且兵種適性屬於B級的武將只有一人，似乎也難以看出有以寡擊眾的可能性。

此時恐怕只能聚集包含義景等7位武將的力量，穩定踏實地以龐大兵力攻城掠地吧。若能以6人以上的軍團攻擊，應可攻陷弱小大名的本城。

原本應該優先擊倒可憎的一向宗暴民集團的（本願寺家），不過對方的城寨防禦畢竟堅固，而且武將也相當優秀。以目前的兵力而言，只怕難以攻陷御山御坊。

此時正常的做法應該是一如史實，攻陷若狹的武田家。而且武田家的眼前，俱是一色家、波多野家、山名家等弱小大名並鄰著，如同朝倉家美味的佳餚。

若能取得這些國家，構築了堂堂一大勢力之後，再回頭攻擊本願寺不晚。在此之前、最好抱持徹底防禦以守住一乘谷城的心理準備。

家寶方面最值得一買的是刀槍，可以提昇「步兵」的兵種適性，使其能夠儘速攻陷敵城。

由於武將能力較弱，兵員的耗損也很激烈，必須預先建造村莊，以便補給兵員。

劇本2

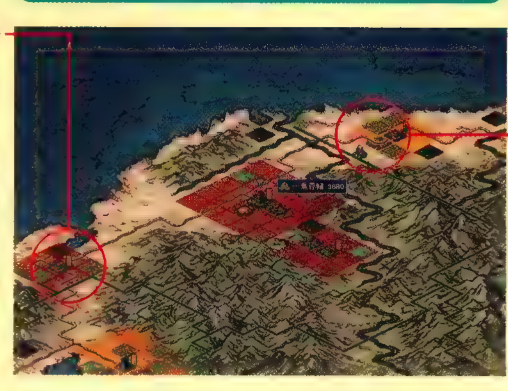
朝倉家雖然保有越前、若狹兩國，人才卻依然不足，而且兵種適性B級以上的武將，竟然付之闕如。此外擁有最高「智謀」73點的朝倉景鏡，施展謀略時也不盡人意。不過擁有11名武將，倒是可以利用數量的壓倒性優勢取勝。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	朝倉義景	朝倉義景	
根據地	一乘谷城	一乘谷城	
領國數	1	2	–
城寨數	3	4	–
武將數	7	11	–
兵力	8466	11281	–
資金	7928	10567	-
軍糧	13784	18386	–
軍馬	563	583	–
洋槍	140	145	–
威信	114	134	–
朝廷友好度	150	150	–

劇本1◆一乘谷城

●由於敵人進攻大野城的機率很低，可以撤走武將，移動至金崎城。

●若狹的武田家實力很弱，可一口氣佔領，使朝倉成為統有2國的大名。即使武將很無能，依然有助於留守本城，因此應該予以珍惜。



●北方有著朝倉家不共戴天仇敵的本願寺勢力，因此千萬不可怠忽防範。可行的話，應該採取先發制人的攻勢，佔領大聖寺城，進行前線防衛戰略（於前線阻擋敵人攻擊的方法論）。

●如果無法攻佔大聖寺城，與本願寺交戰的戰場，便是一乘谷城東方一帶。此時最好保留耕地的原狀為佳。

由於此時與淺井家、本願寺家結有盟約，如果打算入侵他國，便只能鎖定丹後的一色家而已，所幸一色家的實力較弱。

此外最強的敵人．信長正與淺井家、足利家對峙當中，並不會直接造成威脅，然而能夠累積國力的剩餘時間也不多了。趁著淺井家絆住信長的龐大兵力之際，必須盡力張羅足以對抗織田家的兵力與人才。

如今也只有購入家寶的刀槍及名馬，提昇武將的兵種適性，以活用眼前的武將至最大限度，盼能突破困境。

若能取得一色家、波多野家、山名家自浦上家、赤松家一帶的領土，屆時應足以對抗織田信長。

不過武將資質較差的情況依然不變，兵員的消耗速度頗快，連洋槍的囤積數量也少。因此千萬別忘了建設村莊，以便補給兵員。

武田元明

政治：37　戰鬥：15
指揮：22　智謀：14

●朝倉家中最無能的武將，只能命他擔任留守的任務。



朝倉景隆

政治：51　戰鬥：59
指揮：59　智謀：33

●作戰時大多擔任朝倉家的軍團統帥。



朝倉景鏡

政治：50　戰鬥：46
指揮：54　智謀：73

●朝倉家的智囊，不過忠誠度頗低，必須賜予家寶。



眞柄直隆

政治：75　戰鬥：78
指揮：50　智謀：38

●朝倉家最強的武將。可惜只登場於劇本1，著實令人心痛。




能登

田山家

能登是個無後顧之憂的地帶。若能利用這點，究竟能發展至何種局面呢？

田山義續

政治：59　戰鬥：38
指揮：44　智謀：35

●儘管致力於統治能登，日後卻成了遭到流放的悲劇人物。

田山家自足利幕府成立以來，始終是能登的守護。領主義續因為無法壓制重臣們的抗爭而被迫隱居。最後與繼承家督的義綱，一起遭到臣下長續連等人逐出國外。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	田山義續	田山義慶	
根據地	七尾城	七尾城	
領國數	1	1	—
城寨數	2	2	—
武將數	5	7	—
兵力	4725	5029	—
資金	1838	8205	—
軍糧	7714	8205	—
軍馬	314	335	—
洋槍	77	83	—
威信	73	95	—
朝廷友好度	130	80	—

劇本1

・以背後沒有敵國的能登為據點
・與鄰國的神保家處於同盟狀態

這兩大點可說是身為弱小勢力的田山家，一開始具有的武將。

為了將此利點活用至最大極限，可投入所有5名家臣，攻打本願寺家。儘管可能陷入苦戰，不過最後應可取勝。若能說服本願寺家任何一位武將歸降，對日後都很輕鬆。因為只要讓他們配備洋槍，便可成為作戰的王牌主力。

張倉家雖然是個強敵，若能利用能登、加賀的國力，發動數波攻勢，應可取勝對方，反倒該留意的是國內忠誠度較低的家臣們。擊敗朝倉家後，入京之行也豁然在望了。

更值得注意的是，必須極力避免與長尾家交戰。趁著神保家這個幫助我方防衛長尾家的擋箭牌還在，應該與其結盟。

劇本2

首要的優先工作，便是與上杉家結盟。如果這個同盟能夠成立，便可專心對付越中的神保家與加賀的本願寺家。

倘若正面與上杉謙信的軍隊交鋒，是很難取勝的。除了會遭到超乎意料之外的難題，擴展勢力也需要更多時間。因此轉而攻打經濟力較富庶，在野人才也較多的近畿一帶，方為有效的戰略。

既然實力與人才均處於不利狀態，經由入京取得高度威信，便是田山家統一天下的一大力量。

田山家臣團

長續連

政治：58　戰鬥：48
指揮：54　智謀：63

●整體說來、能力上沒有較弱的分野，因此可用於初期任何場合。

若狹 武田家

可善加利用與朝廷及足利家的高友好度。

武田信豐

政治：44　戰鬥：27
指揮：48　智謀：39

●若狹守護。因為於其子義統不和繼而相爭，最後讓出家督之位隱居。

若狹武田家是在室町時代，由於安芸武田家分出來的家系。儘管流浪中的足利義昭曾經前來投靠一時，卻因為父子不和，以致未能入京。

大名	武田信豐	–	–
根據地	後瀨山城	–	–
領國數	1	–	–
城寨數	1	–	–
武將數	3	–	–
兵力	1971	–	–
資金	2219	–	–
兵糧	3224	–	–
軍馬	131	–	–
洋槍	32	–	–
威信	92	–	–
朝廷友好度	170	–	–

劇本1

由於信豐之子．義統迎娶了足利家的公主，因此與足利家結有婚姻關係。此外與朝廷之間的友好度，僅次於足利家、田山家，因此處於容易與朝廷交涉的狀態。儘管武將只有3人，能力上大致都很平均，若合3人之力，可相互彌補「農業」「商業」「建設」各方面，因此開發上並無難題。日後義統雖然會成為家臣，卻幾乎毫無用武之地。此時反倒讓成人的公主培養為武將為佳，因此只要初期有公主成人，務必使其成為武將，以增加家臣的數量。

此外，若狹僅有後瀨山城一處本城，沒有必要分散武將至其他支城，可儘速集中開發內政。此時與鄰國朝倉家的友好度頗高，而且一色家的本城只有大名獨自坐鎮，根本無須擔心對方會前來進犯。

正因為如此，玩者擁有足夠的時間，可以藉由「開發」累積充份的資金，等到商人出現時，再購買家寶賜予部將。但是信豐與義統的壽命都很短，如果耗費過多時間，必須事先購買醫書以便為其延壽。

丹後的建部山城光靠一次攻擊，是很難攻陷的，必須採取數波的攻勢，同時必須於攻擊前，事先降低其城防。如果連建部山城都能夠攻下，其支城便會成為獨立勢力，呈現安全無虞的局面。接著可一面進行丹後的開發，一面準備攻擊丹波。但攻下丹波之後，便會與足利家接壤，若能與其結盟，採取西進的戰略，應可安穩地擴展領地。

武田家臣團



栗屋勝久

政治：45　戰鬥：51
指揮：44　智謀：53

●他是初期作戰的重要武將。可先賜予家寶，提昇其能力。



攝津

本願寺家

率領優秀信徒的本願寺顯如，果真能建造佛的國度嗎？或是一如史實，屈膝於信長面前呢？



本願寺顯如

政治：90　戰鬥：55
指揮：97　智謀：85

●率領石山本願寺僧眾，不斷與佛敵・信長展開血腥的交戰。

本願寺家嚴格說來，並不能稱為大名，而是以石山本願寺為主的一向宗信徒勢力。尤其在信徒力量強大的加賀、難波一帶，以構築一個信徒王國而隆盛一時。

然而與信長長年交戰的結果，導致本願寺結束身為軍事勢力的命運。只是至今提起本願寺（東西部各有一座），依然是日本少數的寺廟之一。儘管承續信長的直系大名已經不存在於現代，本願寺卻依然存在。

劇本1

本願寺勢力最大的問題，在於散佈各地的據點關係。儘管支配3國的利點，應該與武田家、長尾家、三好家等處於同等地位，但卻因為各城相距遙遠，以致無法集中戰力。

尤其位於伊勢志摩的長島城，在信長的猛攻之下，根本無法撐過數月。既然失去優秀人才這點教人難以忍受，也只有伺機撤退一途了。

此時可以移動優秀的指揮官至加賀，集中戰力於近畿一帶，以便擊倒三好軍。所幸紀伊具有鑄造洋槍的能力，而且麾下的武將在「槍兵」的適性方面也大多很高。若能構築攝津－河內和泉－紀伊這條防線，此後的發展必然可期。

接著可收拾大和的筒井家、四國的三好餘黨，並入侵中國地方的各城寨，致力於本國的強化。

至於與佛敵・信長的征戰，可以等待這些告一段落，強化整體勢力後再進行不遲。

劇本2

本願寺家與信長之間的爭戰，雖然長期地困擾信長，最後身為軍事勢力的本願寺家，還是從此消滅了。

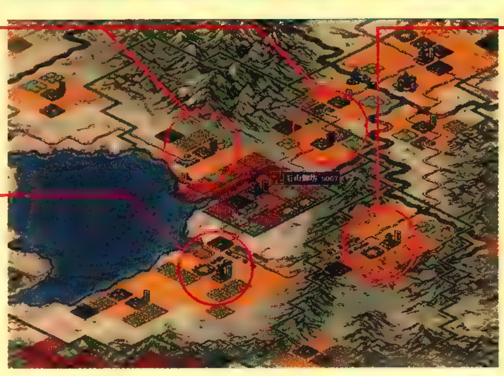
然而此時果真有必要與信長一戰嗎？此外如果最後必然與信長交鋒，短期內

大名	本願寺顯如	本願寺顯如	－
根據地	石山御坊	石山御坊	－
領國數	3	3	－
城寨數	6	6	－
武將數	10	13	－
兵力	25926	27276	－
資金	19640	20154	－
軍糧	34046	44285	－
軍馬	1727	1815	－
洋槍	3239	3408	－
威信	143	143	－
朝廷友好度	160	160	－

劇本1◆石山御坊

●獨立勢力的伊丹城與高槻城，必須確保其人才納入我軍。同時位於地圖以外的紀伊手取城，也必須率先攻佔。

●高屋城在劇本1中，屬於第一優先佔領的目標。若能確保這個據點，便可聯繫攝津與紀伊，將來活用武將便相對輕鬆。



●緊接著高屋城之後，應該攻下大和的筒井順慶。若能推展勢力至此，與佛敵・信長之間的爭戰，也應該有充份的勝算了。

●此地有淀川流經，可以開發水田。既然軍糧可以確保無虞，便可建設村莊以便增加兵員。

難道無法將矛頭指向他處，以便爭取時間嗎？

在這個劇本中，近畿方面受到織田家的壓制。而且以如今的本願寺家戰力而言，著實難以抗衡織田家。

即使擴展領地與其他各城相互串連，也因為與三好家、足利家、淺井家、朝倉家結有盟約，以致發展上相對困難。此時應該將攻伐織田家的任務交由其他大名，本願寺家則專心致力於構築中國地方的信徒王國。不過有時候與織田家結盟，也是一種手段。即使遲早都會成為敵對勢力，至少在我方確立穩固的地盤之前，是不希望受到背後威脅的。

交戰時可自加賀喚來武將，至少編組內含6名武將的部隊，再對敵軍攻擊。

對於本願寺家而言，擁有許多來自紀伊的雜賀忍者，可於攻城之前予以「施計」。另外也別忘了利用本願寺顯如與本多正信，事先施展「內應」引誘敵將臨陣反叛。

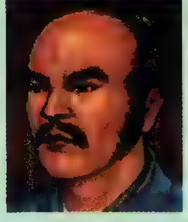
本願寺家臣團



本多正信

政治：86　戰鬥：27
指揮：16　智謀：90

●只在劇本2時才是家臣之一，日後成為家康智囊重鎮，可負責內政與謀略面。



鈴木佐大夫

政治：49　戰鬥：81
指揮：77　智謀：75

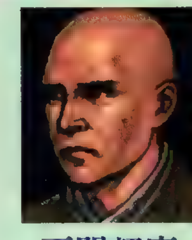
●他是支撐本願寺的重要武將。若令其配備洋槍，可說所向無敵。



鈴木重秀

政治：25　戰鬥：99
指揮：92　智謀：83

●佐大夫之子，通稱為雜賀孫市。曾經令信長負傷而名留青史。



下間賴廉

政治：30　戰鬥：94
指揮：92　智謀：81

●與顯如不同的，是個能夠指揮本願寺的優秀武將及僧侶。洋槍方面也相當有能。





南近江
六角家

曾經擁立將軍、數次進京的六角家，如今也難掩衰退之色。



六角義治

政治：47　戰鬥：39
指揮：46　智謀：18

●對足利家始終保持忠貞之心。既然心態依舊，就只有遭到時代淘汰的命運了。

這是自鎌倉時代起便一直擔任近江守護之職的名家，其全盛期約相當於義治祖父定賴的時代。此後，便一直長期處於衰退的趨勢。日後又在會戰中敗於三好家之手，連重臣後藤氏也予以暗殺，以致加快了衰微的速度。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	六角義治	–	[illegible]
根據地	觀音寺城	–	–
領國數	1	–	–
城寨數	3	–	–
武將數	6	–	–
兵力	8146	–	–
資金	7777	–	–
軍糧	13281	–	–
軍馬	541	–	–
洋槍	134	–	–
威信	108	–	–
朝廷友好度	130	–	–

在這樣的狀態下，依然與入京的信長對峙，結果短短數日便遭到滅亡。

劇本1

既然與足利家、淺井家結有同盟，六角家的戰力便只能向東伸展。然而位於東方的卻是織田家、齋藤家，與北田家等3家。

其中由於與尾張並未接壤，因此可先與織田家交戰。如此一來，最早的攻擊目標便應該是齋藤家或北田家，不過從任何角度來看，還是與北田家作戰較為輕鬆。因為以六角家的家臣實力而言，想要攻陷竹中半兵衛、稻葉一鐵等人鎮守的大垣城是很難的。

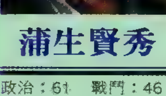
因此若能陸續收編各地的獨立勢力，並奪下北田家統治的伊勢，距離較近也比較有效率。尤其可以事先收編百地三大夫，即使屢次遭到拒絕也無須氣餒，務必使其成為麾下部將。收編一事成功與否，對於日後攻擊敵成的成功率，將產生重大的差別。

此時雖然與三好家敵對，由於領土並未直接相鄰，暫時可以無視其存在。

儘管淺井家對我國抱持極度的反感，不過由於結有同盟的關係，對玩家也無可奈何，倒也無須過於在意。短期間內可將同盟關係視為利點，以做為齋藤家與織田家的防壁。

若能趁此之際擊倒北田家、筒井家等大名，並進軍至河內和泉一帶，勝利之日應當就在眼前。

六角家臣團



蒲生賢秀

政治：61　戰鬥：46
指揮：62　智謀：63

●蒲生氏鄉之父。雖然其子較為優秀，父親也是不辱其子的優秀武將。

伊勢

北田家

能否守住織田信長的伊勢攻勢，將是日後勝負的關鍵。



北田具教

政治：53　戰鬥：70
指揮：68　智謀：27

●擔任伊勢國司的第8代傳人，卻無緣成為戰國大名。

這是代代擔任伊勢國司的名家，然而卻在尚未完全統治整個伊勢之前，遭到織田家的猛攻。

而且其弟木造具政又擔任信長的內應，在這一籌莫展的局面下，只好以信長的三男為養子，讓出家督與國司之位，締結了如同敗北的和約。經過此一事件後，北田家只空留其名，最後具教與子息們均遭到暗殺後，事實上已形同滅亡。

大名	北田具教	北田具教	－
根據地	大河內城	大河內城	－
領國數	1	1	－
城寨數	2	1	－
武將數	4	4	－
兵力	5984	3750	－
資金	5425	3061	－
軍糧	9747	6097	－
軍馬	398	250	－
洋槍	99	62	－
威信	109	106	－
朝廷友好度	180	180	－

劇本1

北田家武將的資質並不差，至少還可以納入堪用的範圍內。只是由於人數較少，明知難有作為也無可奈何。

面對織田信長入侵伊勢的攻勢，短期內還可藉由位於長島城的本願寺軍拖延一陣子。如果無法趁此之際，至少收編幾個獨立勢力納入麾下，那麼其他就不用談了。

可惜不論是關盛信或百地三大夫，都不是乖乖就範的人物，因此只有動員戰力屈服。儘管以3名武將進攻，固然可以勉強戰勝，對方不願加入我軍的機率卻很高。

如果玩家不反對，倒是可以與織田家結盟，攻擊筒井順慶，如此攻略較為輕易。此時德川家因為忙著與北條家、武田家交戰，進攻伊勢的可能性應該很低。

如此一來，便有機會讓整個本城大唱空城計（必須派1名武將留守），以進攻大和。若能事先攻陷長島城，俘獲本願寺家的武將，其成功率更是大幅提昇。

相反地，若與織田家正面交鋒，就必須放棄支城，集中戰力於本城，耐性地渡過數波攻勢。

因此必須趁尚有餘力的當時，預先進行開發建設，以便整頓城防與領地。

北田家臣團



九鬼嘉隆

政治：31　戰鬥：79
指揮：61　智謀：58

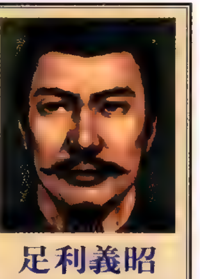
●以水軍武將而言，擁有最高的適性等級，令其配備洋槍，也頗有戰力。





一 山城 足利家

如何才能夠使形同滅亡的足利幕府復興呢？難道真的無法與時代潮流對抗嗎？



足利義昭

政治：85　戰鬥：11
指揮：60　智謀：85

●原本是僧侶，後來還俗繼任為征夷大將軍。

失去實權的足利家，不過是以身為跋扈近畿的三好家傀儡，存續在這個亂世。然而不滿於這個局勢的將軍・足利義輝，卻遭到三好家暗殺，其弟義昭（當時遁入空門、法號覺慶）也被幽禁於興福寺。

義昭隨後被細川藤孝等人救出，一面浪跡各地，試圖重新中興幕府。此後雖然藉由信長之助恢復權力，卻與信長形成對立。

到了秀吉的時代後，才終於放棄了復興幕府的希望，再次落髮自號昌山道休，並捨去伊予之地、受佛法加持。

劇本1

武將數不僅缺乏，兵力也不足。不過京都經常出現有能的浪人武將，周圍也有許多獨立勢力。若能錄用或予以收編，足利家的未來倒也不至於真的如此黯淡。

所幸足利義輝身為征夷大將軍，威信值非常高，因此獨立勢力因為大多會納入旗下。

此時即使獨立勢力遭到附近大名的攻擊，陷入猶如風中殘燭的絕境也無所謂，畢竟只要能夠獲得這些武將便可。因此無論獨立勢力距離多遠，都有前去一試的價值。而且不僅是攝津，四國、播磨、伊勢、紀伊等地，均可視情況派遣外交官前去。

若能達成這樣的基礎，便可開始擴展領土。即便如此，眼前與三好家、六角家、筒井家、波多野家均結有同盟，能夠進攻的標的也僅有本願寺家而已。況且石山御坊的城防相當堅固，武將也十分優秀，只怕難以攻堅。事先還是必須施展「施計」或「內應」等謀略。

劇本2

以武勇自豪的義輝已經死去，代之而起的將軍是謀略家義昭。此外敵對的織田家已經逼近大和、南近江一帶，處於

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	足利義輝	足利義昭	—
根據地	室町皇宮	二條城	—
領國數	1	1	—
城寨數	2	2	—
武將數	5	4	—
兵力	5019	5599	—
資金	4991	5275	—
軍糧	8189	9127	—
軍馬	333	373	—
洋槍	82	94	—
威信	171	177	—
朝廷友好度	200	200	—

劇本1◆室町皇宮

●位於勝龍寺城的細川藤孝，是個非常有能的武將，可令其鎮守二條城。

●劇本２中位於南近江的觀音寺城，是織田家進犯二條城的發兵地點。此外宇佐山城也是同樣的發兵之地。只要這兩座城在織田家的手中，就無法確保二條城安全無虞。



●一旦攻陷宇佐山城、觀音寺城，並駐軍於觀音寺城，與織田家進行防衛戰，京都便無捲入戰禍之虞，得以安心地致力開發，由田地與城鎮取得稅收。因此南近江在軍事戰略上，之所以被稱為足利家的生存圈，就是因為如此。因此務必確保此地，以便戰勝織田軍。

隨時都會發兵攻打二條城的態勢。

面對織田家的攻勢，足利家只能運用較劇本1更為孱弱的家臣團應戰，屆時必然會被強迫陷入一場苦戰。

此時也只有耐心地守住來自織田家的攻勢。所幸織田家處於四面環敵的態勢，無法派出較多的兵力攻打我國。其中會發兵而來的，僅有南近江的軍隊而已。

如果織田軍來犯，可集中戰力於二條城迎戰敵軍。幸運的話，或許能夠俘獲一兩名織田家的武將，成為家臣也說不定。如此與信長進行長期持久戰，趁機不斷地網羅家臣，並整頓京城。

只要反覆進行經過一年以上，應該能夠完成足以反擊織田家的態勢。若能攻陷織田家進兵京城的來源・南近江，應可取得某種程度上的行動自由。此後是否與織田家繼續鏖戰，或轉而發兵中國地方，就端視玩者的意願而定了。

足利家臣團



細川藤孝

政治：91　戰鬥：52
指揮：82　智謀：81

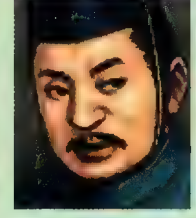
●他是有為的政治家與謀略家。甚至也是能夠用於作戰的家臣。



和田惟政

政治：62　戰鬥：59
指揮：54　智謀：71

●僅次於藤孝的有能武將。只要足利家出戰，務必帶著他參加。



京極高吉

政治：57　戰鬥：29
指揮：36　智謀：52

●足利家有力的家臣之一，能力上卻毫無值得一見之處。



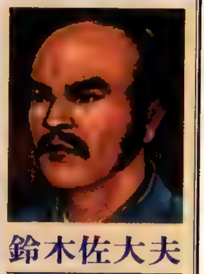
松井康之

政治：51　戰鬥：54
指揮：46　智謀：57

●能力雖然平庸，在足利家中還算是個堪用的武將。具有「外交」技能。

紀伊 鈴木家

率領以少數精銳自豪的雜賀洋槍集團，邁向打倒信長之路！



鈴木佐大夫

政治：49　戰鬥：81
指揮：77　智謀：75

●雜賀集團之首，也是有名的鈴木重秀（雜賀孫市）之父。

石山本願寺開城乞降之後，一直保護顯如的雜賀集團，就在本能寺之變之後，與土佐的長宗我部家聯手。

由於1548年秀吉與家康對決之際，隸屬德川一方，翌年遭到秀吉的攻擊，以致雜賀的僧民暴動也不得不隨之瓦解。此時鈴木重秀（雜賀孫市）加入秀吉麾下，消滅了與其對立的土豪。

大名	－	－	鈴木佐大夫
根據地	－	－	雜賀城
領國數	－	－	1
城寨數	－	－	1
武將數	－	－	3
兵力	－	－	3063
資金	－	－	2767
軍糧	－	－	4999
軍馬	－	－	204
洋槍	－	－	765
威信	－	－	70
朝廷友好度	－	－	100

劇本3

此劇本以壓倒性的不利狀態展開局勢。

儘管原先身為本願寺勢力的浪人聚集在城內，卻不輕易答應我方招攬成為家臣。此時只能不抱任何期待屢次嘗試，即使失敗也不氣餒，以等待對方善意的回應。

老實說如果這些人不願加入的話，武將數確實是不足的。

就在這一來一往的時間中，織田家應該會前來攻打紀伊。所幸此地擁有許多洋槍，可由城內以洋槍擊倒敵將。如此反覆進行，應可俘獲敵將成為家臣。這些經由作戰俘獲的武將，也許忠誠度並不高，不過令其開發內政，倒是綽綽有餘。最好廣建村莊，增加城內的兵員，以防範一波波襲來的織田軍。

不過織田家也會前來對我軍的武將施計，如果金錢上頗有餘裕，可先賜予家寶，預先提昇其忠誠度。

如此一來，織田家遲早會出現兵員不足的現象，以致攻勢中斷。我方則盡可能奪走其武將與兵力，並活用身為忍者的鈴木一族特徵，進行「施計」與「暗殺」等謀略，攻陷敵軍的城寨。若排除這種各個擊破的進展方式，只怕就沒有突破困境之路了。

鈴木家臣團

鈴木重秀

政治：25　戰鬥：99
指揮：92　智謀：83

●他便是雜賀孫市，也是佐大夫之子。若令其配備洋槍，號稱無敵也不為過。

大和 筒井家

筒井家是興福寺一向起義兵的支柱，那麼如何才能成為戰國大名呢？



筒井順慶

政治：74　戰鬥：44
指揮：58　智謀：73

●筒井順慶雖然以觀望秀吉、光秀對決而聞名，其實卻是個極有洞察力的人物。

身為興福寺一向起義兵主力的筒井家，原本是大和最強的戰鬥集團，因敗於三好家，而被逐出大和。

不過當松永久秀背叛織田信長後，他便與信長聯手，使得大和一國得以保全。接著又於本能寺之變加入秀吉一方，使大和獲得保障。

筒井順慶在陣仗方面，確實只有平庸的能力，然而由側面觀來，卻是個能夠洞察先機的政治家人物。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	筒井順慶	－	－
根據地	多聞山城	－	－
領國數	1	－	－
城寨數	2	－	－
武將數	3	－	－
兵力	5595	－	－
資金	5263	－	－
軍糧	9120	－	－
軍馬	372	－	－
洋槍	92	－	－
威信	73	－	－
朝廷友好度	110	－	－

劇本1

筒井家在武將資質方面，擁有最高等級的能力。擅長政治外交的筒井順慶，加上戰國最強武將之一的島勝猛（左近），以及儘管能力較無大書特書之處，卻能夠善盡開發乃至作戰之責的松倉重信，相較於任何大名，都是屬於能夠展現最佳演出的人才。

然而僅依賴3個人經營，即便資質十分優異，依舊難以擴張領地。

若無法網羅至少5名武將，恐怕很難攻陷其他城寨。可惜的是，大和一帶幾乎沒有浪人路經，只好收編獨立勢力，以增加武將人數。尤其鄰近的百地三大夫，是個務必收攬的武將。

所幸此時與織田家的關係並不相當惡劣，應該可以結為同盟。就史實的眼光來看，筒井家也是因為與織田家結盟，才得以保全大和的。

眼前主要的敵人應該是三好家，攻陷河內和泉是為初期的目標。攻下高屋城後，筒井家才能成為戰國大名，取得展望天下的資格。

如此一來，可以渡海前往四國追擊宿敵三好家，亦可驅逐近畿一帶的本願寺勢力，在戰略上可享有高度的自由。

家臣團

島勝猛

政治：42　戰鬥：90
指揮：84　智謀：83

●他就是在關原之役一戰成名的島左近。是戰國時代最強的武將之一。




河內和泉

三好家

原本有機會展望天下的三好家，卻意外地與征夷大將軍之路漸行漸遠。



三好長慶

政治：90　戰鬥：45
指揮：90　智謀：84

●以足利義輝為傀儡，掌握了足利幕府的實權。

甲斐小笠原氏的分支。曾經定居於阿波的三好郡，日後出仕細川家侵入近畿，暗中活躍於京城的政爭。後來驅逐主子細川家，另奉將軍為主而權傾一時。然而曾經統治包含山城等9國的三好家，卻因為三好三天王與松永久秀的紛爭，以致失去了力量。尤其到了義繼的時代，三好家的實權已經掌握在三好三天王與松永久秀的手中。

接著又被織田家逐出近畿，雖然逃往四國一時，最後遭到長宗我部家攻擊而滅亡。

三好家的失敗肇因於過度耗損精力於內部紛爭，並疏於對外發展。希望玩家扮演這個國家時，應廣為擴展領地，切莫重蹈覆轍。

劇本1

長慶的壽命很長，發展的餘地頗大。松永久秀的忠誠度雖然令人不安，其智謀卻非常有助於發展。

此時初期應優先解決的，便是決定究竟攻打四國或近畿這點。攻打四國便與長宗我部家競逐；攻打近畿則本願寺家將成為眼前之敵。兩者雖然是擁有優秀麾下的有力大名，不過以三好家的實力而言，應可輕易壓倒。

攻擊之前別忘了收編周圍的獨立勢力，使其成為旗下的家臣。就提供武將的人才寶庫來說，土佐、伊予、攝津、紀伊、伊勢等獨立勢力，是非常有機會取得的。以三好家的勢力及威信來看，只要派員前去遊說2～3次，便可納入旗下吧。這個做法同時也是為了不讓敵人能夠取得新的家臣，因此還請務必一試。

所幸三好家中的「政治」能力頗高，此外也有不少武將擁有「外交」特技。

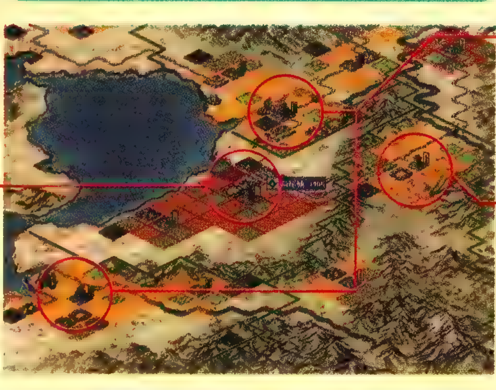
儘管距離可能稍遠，若能收編伊勢的百地三大夫，其智謀與忍者的能力、高戰鬥力，應可在我旗下大為活躍，故可派遣有能的家臣前往遊說。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	三好長慶	三好長慶	—
根據地	高屋城	高屋城	—
領國數	3	3	—
城寨數	8	9	—
武將數	13	18	—
兵力	19499	23404	
資金	19637	25823	—
軍糧	31823	43937	—
軍馬	1298	1792	—
洋槍	702	1004	—
威信	137	140	—
朝廷友好度	150	150	—



●由於領地範圍包含了界港，使得高屋城的收入非常豐碩。而且商人常駐在此，也不會苦於沒有交易對象。

●附近由於沒有河川流經，無法闢建水田。因此應該放棄耕種水田，將所有方格全部建為等級 3 的城鎮，軍糧則可向商人購買。對於商人固定出現於高屋城的此地而言，這也是解決現實問題的方案之一。



●南北遭到本願寺勢力的包圍，不過若能反向思考，這可說是給予敵人各個擊破的良機。優先的攻擊對象，應該是南方吧。

●筒井順慶方面可以暫且擱置不管，若將對方當作防波堤，防範可怕的信長攻勢，其價值還是很大的。

劇本2

倚重的長慶業已死亡，長慶的兄弟們也即將全部死去。武將的資質較劇本1而言，可說明顯低落許多。

此時本願寺家成為同盟國，織田家的勢力則以伸展至大和，因此近畿可說難以發展。唯有一面於河內和泉守住織田軍的攻勢，並迅速稱霸四國，方為邁向勝利之路。

眼前獨立勢力雖然較少，地圖上倒還存留著紀伊的遊佐信教、伊勢的百地三大夫、土佐的小島政章等足以收編的勢力。尤其應該數次前去收編百地三大夫，務必使這個武將成為家臣。

三好家臣團

三好長逸

政治：62　戰鬥：56
指揮：65　智謀：67

●三好三天王之一。能力上大致平均，可以適用於各領域，可說相當易於運用。



三好義賢

政治：74　戰鬥：63
指揮：78　智謀：76

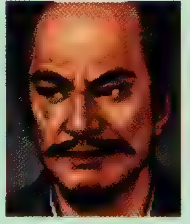
●長慶之弟。鎮守長慶死後的阿波，並擴展了勢力。



十河一存

政治：42　戰鬥：73
指揮：63　智謀：54

●長慶的么弟。如果發兵作戰，務必讓這個被稱為「鬼十河」的猛將擔任統帥。



松永久秀

政治：88　戰鬥：55
指揮：81　智謀：99

●擁有最高智謀的人物，主要活躍於外交與謀略，可行的話，最好賜予忍術書。



二 丹後 一色家

擔任四大地方職務之一的一色家，將致力蛻變為戰國大名。



一色義道

政治：37　戰鬥：58
指揮：69　智謀：37

●雖然未敗於織田家之手，卻因為人望低落而遭到家臣厭棄。

由於保護遭到信長放逐的足利義昭，以致一色家與織田家之間的關係曾經險惡一時。

後來在信長的授意之下，明智光秀、細川藤孝等人便開始攻打丹後。然而一色軍抵死頑抗，兩度都擊退了織田家的攻擊。

然而由於人望不足，家臣陸續離反，結果本城遭到攻陷，大名義道最後切腹自盡。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	一色義道	一色義道	–
根據地	建部山城	建部山城	–
領國數	1	1	–
城寨數	2	2	–
武將數	2	3	–
兵力	3879	4111	–
資金	4386	4516	–
軍糧	6346	6721	–
軍馬	258	273	–
洋槍	64	67	–
威信	91	91	–
朝廷友好度	140	90	–

劇本1

一開始先將稻富祐秀移動至建部山城，接著一面進行城防的修建與城內的開發，並等待攻擊時機的到來。

在麾下武將尚未網羅5人之前，攻擊其他城寨是徒勞無功的。不過不論是浪人出現的機率，或是透過俘獲前來攻打的敵將，並予以錄用的方式，錄用的機會應該不多才是。

然而除此以外也別無他法了。只有耐心等待，擬定長期計畫，否則一色家將別無出路可言。

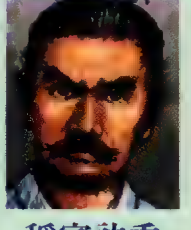
劇本2

將稻富祐秀移動至建部山城的做法依然不變，不過由於此時武將增加1名成為3人，對整體還算稍有助益。若有3人同心協力，無論進行城防的修建或城內的開發，都得以迅速完成工作。

老實說處於絕望的局面這點還是沒有改變的。不過與其逞一時之勇而遭到滅亡，不如等待烽煙四起、浪人出現於城內的時機到來，效率較高。

若能網羅較多的家臣，便足以攻打周圍並鄰的弱小大名了，因此首先以網羅人才為要吧。

一色家臣團



稻富祐秀

政治：35　戰鬥：63
指揮：53　智謀：46

●以身為槍砲術專家而成為一色家的作戰要角。只要有了他，一色家便有了希望。

丹波

波多野家

支配丹波的波多野家，將率領赤鬼青鬼等猛將與第六天魔王對決！



波多野秀治

政治：43 戰鬥：64
指揮：59 智謀：53

●與豪族們聯手統治了丹波，並支援細川家與三好家交戰。

儘管曾經支援細川春元抵抗三好家，數次擊破入侵的軍隊，當勇將赤井直正戰死後，便敗於前來進犯的織田軍之手，對朝廷幕府可謂竭盡忠貞志節。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	波多野秀治	波多野秀治	－
根據地	八上城	八上城	－
領國數	1	1	－
城寨數	2	2	－
武將數	5	5	－
兵力	4808	4940	
資金	4880	4948	
軍糧	7848	8061	－
軍馬	320	328	－
洋槍	79	81	－
威信	77	77	－
朝廷友好度	110	130	－

劇本1

丹波之地就在京城鄰近，就相鄰的弱小大名比較下，擁有5名武將可說處於較為有利的局面。不過想要增加武將，機會也很低。因為沒有軍隊會前來進犯丹波，能夠俘獲敵將的機會根本很少。

由於此時與足利家結有同盟，若要採取攻勢，應該從一色家、山名家、武田家等弱小勢力開始著手。

位於山陽的赤松家與浦上家也是弱小勢力，不過其間並無道路相連，將會耗費較多的行軍時間，因此想要出瀨戶內海，可等待稍後再說。畢竟對方也不會正規地前來進犯。

劇本2

織田家勢力已經茁壯，不過由於尚未與對方接壤，到不至於產生影響。只是足利家在織田家的猛攻之下，滅亡已是遲早的問題，因此時間上並不充裕。

雖然與足利家並無同盟關係，可以直接予以攻陷，壓制整個京城，但如此一來也容易遭到織田家的攻擊，最好還是捨棄這個辦法。

如果無論如何都要攻下京城，也應該與織田家結盟之後再談。如此一來、取得京城之後，便不至於遭到攻擊。

若能壓制京城提昇威信，將相對有利於施展謀略與外交，可說是值得一試的戰略。尤其可以趁足利家語織田家交戰，兵力耗損的時候再出兵。

波多野家臣團

赤井直正

政治：43 戰鬥：72
指揮：57 智謀：68

●連明智光秀都戰勝的勇將。與籾井教業並稱為「青鬼赤鬼」。



出雲

尼子家

與毛利家爭戰不斷的尼子家，必須於初期消滅毛利家。只要能夠打倒毛利家，便可成為中國地方的霸主。



尼子晴久

政治：61 戰鬥：58
指揮：60 智謀：28

●任職中國地方守護的大名。因為中計消滅了自己的軍團新宮黨。

尼子家在尼子晴久祖父・經久的時代，國力曾經壯大一時。經久於1486年被奪走出雲守護的地位，並且被逐出根據地月山富田城，成為浪人。然而2年後，卻聯合留在出雲的少數舊臣，再度奪回月山富田城。此後軟硬兼施逼使附近的諸豪陸續歸附，茁壯為統治山陽地方11國的太守。

儘管晴久也是善於謀略的人物，其才能卻不如祖父優秀，結果中了毛利元就的計謀，親手消滅了尼子家最強的戰鬥集團・新宮黨。

就在尼子家陸續遭到毛利家謀略侵蝕，實力日漸削弱之中，晴久死於1560年。

嫡子義久隨之繼承家業，然而義久是個遠遜於晴久的人物，當月山富田城遭到毛利家包圍，陷入斷糧的困境之後，家臣們便陸續歸降毛利家。最後連義久本人也接受毛利家的勸降而出降，尼子家自此滅亡。

日後山中鹿之介、立原久綱等人為了復興尼子家，便奉迎尼子勝久舉兵，結果復興的美夢無法實現，粉碎於毛利家的手中。

劇本1

與毛利家的友好度相當低，而且對方會不斷前來施計，因此首先應全力打倒毛利家。與山名家的友好度雖然也不高，不過中間還存在著獨立勢力，可以暫時無視其存在。

大名	尼子晴久	－	－
根據地	月山富田城	－	－
領國數	2	－	－
城寨數	4	－	－
武將數	8	－	－
兵力	9471	－	－
資金	9696	－	－
軍糧	15463	－	－
軍馬	630	－	－
洋槍	155	－	－
威信	122	－	－
朝廷友好度	100	－	－

由於尼子晴久的壽命將盡，可以暫時擱置內政，先行全力攻打吉田郡山城。此時應該以大名・尼子晴久為中心，率領本城常光、山中鹿之介、宇山久兼、立原久綱等武將，一鼓作氣攻入城內。如果出兵前有商人出現，可以購買一些提昇「戰鬥」的家寶，賜予本城常光、山中鹿之介，如此攻城時將更為輕易。

可行的話，應該趁元就不在城內的時候進攻。即使第一次攻城無法攻陷，也無須感到氣餒，只要再次攻城，城防的

劇本1◆月山富田城



●月山富田城的統治範圍與中海相鄰，可以開發較多的水田。若能整治附近的河川，便可闢建更多的水田，蓄養較多的兵力。

●城寨的最大防禦值高達140，若能提昇至最大值，城寨更易於防守。

●這個位置可以建造一座涵蓋港口於統治範圍內的支城。由於周圍多是平地，儘管只是支城，卻可獲得豐富的金錢與兵糧，使其成為不可多得的良城。

防禦度便會逐漸降低，攻打起來更形輕易。

攻陷吉田郡山城後，接著攻擊高嶺城，便可消滅毛利家。由於吉田郡山城至高嶺城之間並無支城，攻打吉田郡山城的軍團，可以直接攻擊高嶺城。不過此時會遭到來自支城・新高山城、小倉山城的攻擊，因此行動必須迅速進行。

接著可以留下任何一名武將於吉田郡山城，以便能夠應付遭到敵軍進犯的狀態。若能順利地攻下高嶺城，周圍的支城便會成為獨立勢力，短時間內無須擔心遭到他國進犯。

此時可以開發內政整頓國力，事先做好新舊交替的準備。若能立即以麾下武將優秀的子息為養子，便可隱居令其接任家督。此後繼續開發內政，攻擊獨立勢力據守的城寨，一旦國內處於安定的局面，接著便可開始攻擊友好度低的大名所在的東戰場，邁向入京之路。至於九州與四國，可以等到網羅更多武將後再行攻擊。

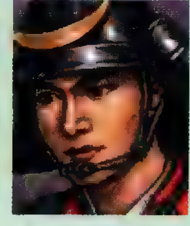
尼子家臣團



宇山久兼

政治：61　戰鬥：55
指揮：59　智謀：44

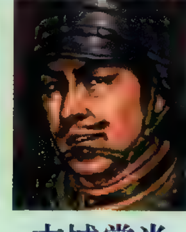
●內政與作戰兩方面均頗為優秀的武將。尤其身分一開始就很高，相當易於運用。



山中鹿之介

政治：21　戰鬥：79
指揮：61　智謀：57

●「步兵」適性為B級，是尼子家中擁有最高戰鬥能力的武將，適合作戰任務。



本城常光

政治：15　戰鬥：72
指揮：67　智謀：48

●位於石見福光城的武將，「步兵」「騎兵」均為B級，可說相當優秀。



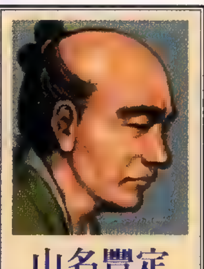
佐世元嘉

政治：61　戰鬥：23
指揮：29　智謀：55

●佐世清宗之子，日後加入家臣團中。其「政治」力相當高。

因幡伯耆 山名家

地理位置較難受到他國的入侵，首先可致力於充實內政。



山名豐定

政治：61　戰鬥：47
指揮：57　智謀：58

●被但馬守護的兄長豐祐任命於因幡伯耆。

引發應仁之亂，導致足利幕府衰微的山名家，原本是任職太守的大名，由於其疲敝期正逢戰國時代的到來，國力因而大為衰退。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	山名豐定	山名豐定	−
根據地	鳥取城	鳥取城	−
領國數	2	2	−
城寨數	3	3	−
武將數	7	6	−
兵力	6792	7196	−
資金	8734	7274	−
軍糧	11091	11745	−
軍馬	451	479	−
洋槍	112	118	−
威信	107	107	−
朝廷友好度	140	90	−

劇本1

整體領有因幡伯耆與但馬兩地，但完全統治的只有但馬地區，因幡伯耆的支城還留有獨立勢力。這個獨立勢力雖然難以收編，不過可做為防範尼子家的擋箭牌，初期可無視其存在，不須予以攻陷。

首先將但馬支城的3名武將移動至本城，以便充實內政。移動時可利用軍團移動的方式，連兵員一起運送過來，將有助於日後攻打他國的行動。但馬國境附近的深山中，有一座尚未納入任何人統治範圍的金山，可於此地建造支城，使金山納入統治範圍，接著建設道路連接本城，以利於運輸。若由這座支城建設通往後方播磨的道路，攻打播磨將更為輕易。由於與赤松家的友好度較低，必須趁早確立這條路線的建設。

由於山名豐定的壽命很短，不久便會死亡，與其選擇能力較低的豐國繼承家督，不如選擇已屆高齡的祐豐。等到內政整頓後，便可先行攻擊周遭最弱的一色家，接著再攻打波多野家與武田家等位於附近的弱小大名，一路擴增國力。

劇本2

大名已經由豐國替代豐定，其他並無甚改變。獨立勢力的南條家雖然增加2名武將，短期內可以無視其存在，做為抵擋尼子家的盾牌。此時可以如同劇本1的做法，先行攻打一色家，不過必須留意一色家武將已經增加的不利點。

山名家臣團



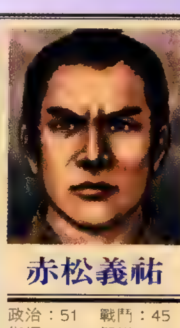
垣屋光成

政治：46　戰鬥：47
指揮：57　智謀：60

●山名家中的作戰要員。必須先行提昇其「步兵」的適性等級。

美作 赤松家

這是位於播磨的守護大名・赤松家。黑田官兵衛、母里太兵衛為關鍵人物。



赤松義祐

政治：51　戰鬥：45
指揮：45　智謀：52

●播磨赤松家的領主，卻不適合生在這個戰國亂世。

為了恢復赤松家衰微的勢力，與織田信長結盟。然而同盟卻締結過早，因為當時織田家的勢力並未發展至美作，絲毫無助於赤松家，最後更招來浦上家削弱勢力的結果。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	赤松義祐	赤松義祐	—
根據地	津山城	姬路城	—
領國數	2	1	—
城寨數	3	1	—
武將數	4	4	—
兵力	8313	3333	—
資金	7867	2886	—
軍糧	13551	5425	—
軍馬	552	222	—
洋槍	136	55	—
威信	83	60	—
朝廷友好度	140	90	

劇本1

就初期便統治了2個國家這點看來，不能不說赤松家已經是堂堂的戰國大名。

只是武將數也未免過少了，全員到齊也只有4人，這種窘境連尋求自保都構成問題，更遑論攻打他國。

首先必須由支城撤回武將集中於本城，以防範浦上家前來進犯。可行的話，應該俘虜敵將納為家臣，以強化家臣團的力量。

劇本2

美作業已遭到浦上家奪走，國力衰退成僅有統治播磨本城的弱小勢力，不過就某個角度看來，反倒處於較劇本1更有希望的狀態。

第一、身為同盟國的織田家勢力已經伸展至播磨。儘管只擁有一座本城，倚賴4名武將便足以據城死守。而且最令人欣喜的是，黑田官兵衛已經出現。此外、日後母里太兵衛、後藤又兵衛等猛將也會登場。

若能活用這群擁有戰國最強等級的武將，勝利的希望更形濃厚。只是由於忠誠度未免過低，容易成為他國施計的對象。因此必須事先賜予家寶，盡量提昇其忠誠度。

此外、如果能夠幸運地錄用山中鹿之介，未來的發展將更有希望。

赤松家臣團



黑田官兵衛

政治：86　戰鬥：58
指揮：80　智謀：90

●作戰亦可、謀略亦佳。此人若在我軍帳下，便再也沒有如此教人心安的武將了。





兒

備前

宇喜多家

由家臣成為戰國大名的暴發戶。善加體驗這段以下剋上的史實吧。



宇喜多秀家

政治：52　戰鬥：62
指揮：73　智謀：35

●受到秀吉青睞而出人頭地，卻於關原之役戰敗，遭到流放。

宇喜多家的家世原本是赤松家的有力家臣・浦上家下的一個微不足道的臣屬。

然而就如同浦上家擊倒赤松家的過程，宇喜多家也隨之擊倒浦上家，瞬間成為嶄新的戰國大名。

接著其地位更晉升為豐臣政權下的五大老之一。

然而由於關原之役中隸屬西軍，隨著這場戰役的失敗，一切也化為泡影。不僅領地被沒收，秀家最後也遭到流放的命運。

大名	–	–	宇喜多秀家
根據地	–	–	岡山城
領國數	–	–	2
城寨數	–	–	4
武將數	–	–	10
兵力	–	–	10959
資金	–	–	10434
軍糧	–	–	17866
軍馬	–	–	728
洋槍	–	–	180
威信	–	–	108
朝廷友好度	–	–	120

劇本3

此劇本處在遭到織田家、毛利家兩大勢力的包夾位置。所幸與織田家之間結有盟約，剩下來只需考量如何與毛利作戰。

首先可先攻下備中備後的鶴首城，幸運的是毛利此時正與山陰一帶的織田軍作戰，其軍力也受到牽制。

玩家可以先行踏實地開發內政，再出兵攻擊；也可以快刀斬亂麻攻陷該城。

只是如果戰事擱置太久，織田軍便會開始猛攻毛利家，因此必須早先一步進行。

此外岡山城偶爾會遭到來自鶴首城的攻擊部隊侵擾，如此反倒令人欣喜，可趁機削弱對方的兵力，因此務必徹底削減敵軍的兵員。可能的話，也可以俘獲敵將納為家臣。

無論如何、玩家必須珍惜與織田家的同盟，並且留意織田家的動向，使其勢力無法過於伸展。

即便如此、玩者對山陰一帶也無可奈何，唯有山陽地區務必要納入宇喜多家的領地，否則未來將毫無勝算。

宇喜多家臣團

明石全登

政治：46　戰鬥：75
指揮：73　智謀：52

●宇喜多家最優秀的武將。他在大阪夏之陣的表現，也相當有名。

備前 浦上家

如何面對忠誠度低的優秀家臣，將是攻略的關鍵。

浦上宗景

政治：58　戰鬥：54
指揮：59　智謀：62

●與兄長爭奪家督之位，擴展了勢力，卻遭到宇喜多直家放逐。

代代於赤松家下擔任守護之職，到了宗景父親・宗村的時代，竟攻伐主公擴展勢力。日後又遭到家臣宇喜多家攻打，最後宗景遭到放逐。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	浦上宗景	浦上宗景	–
根據地	天神山城	天神山城	–
領國數	1	2	–
城寨數	2	3	–
武將數	6	7	–
兵力	5200	8224	
資金	5075	7831	–
軍糧	8481	13408	–
軍馬	346	547	–
洋槍	86	136	
威信	19	99	–
朝廷友好度	40	50	–

劇本1

岡山城中雖然有許多優秀的家臣，忠誠度卻同樣偏低，因此內應出走的危險性很高。首先必須賜予家寶並提昇威信，致力於提昇其忠誠度。

接著可試著派遣宇喜多直家施展「內應」指令，對付周遭忠誠度低的敵將，全力網羅更多的武將。

至於攻擊目標方面，首先可以攻擊友好度最低的赤松家。由於三好家會前來進犯，可留下大名駐守本城應對，只派出岡山城的武將攻打赤松家。

攻下播磨的姬路城後，暫且將兵力悉數撤回天神山城，轉而攻打美作的津山城。此時應留意避免與其支城相鄰，當支城淪為獨立勢力之後，再派宇喜多直家前去收編，或是訴諸武力。

劇本2

此時擁有播磨、美作2國的領地，不過直到現在為止，家臣的忠誠度還是偏低。

首先可攻打只擁有一座本城的赤松家。由於赤松家的武將中，有個忠誠度很低的黑田官兵衛，若派遣宇喜多直家施展「內應」，有相當高的成功機率。

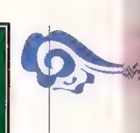
攻下姬路城後，雖然會毗鄰織田家的領地，不過友好度頗高，可暫時避免爭戰，與其結為同盟。至於上月城的獨立勢力，不可採取強攻戰術，暫時觀望即可。

浦上家臣團

宇喜多直家

政治：78　戰鬥：56
指揮：88　智謀：97

●「智謀」以最高等級自豪。必須藉由賜予家寶的方式，提昇其忠誠度。




備中備後 三村家

能夠與備中豪族全力一搏的戰鬥力，爲其賴以生存的條件。

三村家親

政治：55　戰鬥：63
指揮：59　智謀：53

●使三村家成為備中主要勢力的人物，後來遭到宇喜多直家暗殺。

三村家原本是備中的豪族，在毛利家的援助下擴展了勢力。由於與宇喜多家爭戰的過程中，毛利家與宇喜多家結盟，因毛利家的背叛，最後遂遭其滅亡。

	[illegible]	[illegible]	劇本3
大名	二村家親	三村元親	—
根據地	鶴首城	鶴首城	—
領國數	1	1	—
城寨數	2	1	—
武將數	7	4	—
兵力	5941	3544	—
資金	5423	2976	
軍糧	9678	5765	—
軍馬	395	236	—
洋槍	98	59	—
威信	85	82	—
朝廷友好度	10	10	

劇本1

由於武將共有7人，即使只是個弱小勢力，初期還是可採取積極的行動。放眼鄰國之中，友好度最低的是尼子家，不過距離頗遠，初期可無視其存在。

相較於這一點，攻打備前、美作的浦上家反而重要。首先可以對備前的宇喜多直家施以「內應」，對方的忠誠度很低，如果由家親出馬，成功的可能性是很高的。如果對方答應擔任內應，便可立即調動部將至鶴首城，務必組成6人以上的軍團，攻打岡山城。這是因為攻城戰尚無大礙，若是進行野戰，除非是中度規模以上的戰役，否則無法使用「內應」指令。一旦宇喜多直家出戰，便可輕易地攻下該城。

直家成為家臣之後，對浦上家的武將施展「內應」，其成功率便會相形提高。盡可能施展「內應」網羅較多的武將之後，再攻打本城消滅浦上家不遲。

劇本2

神邊城已經遭到毛利家攻佔，而且與毛利家結有盟約，也正因為如此，形成難以完全掌控備中備後的狀態。此外麾下武將數也較劇本1減少許多。

由於與毛利家之間結有同盟，首先可攻打鄰國浦上家。浦上家武將的忠誠度很低，幸運的話，應可成功地錄用為家臣。儘管此時施以「內應」的方式頗為引人，不過「智謀」高的武將較少，成功率也低。因此暫且攻打岡山城以增加武將，再攻打天神山城以取得播磨。

三村家臣團

清水宗治

政治：28　戰鬥：71
指揮：63　智謀：54

●以高度戰鬥力自豪的武將。由於身分較低，必須趁早累積功勳以便晉昇地位。

河野家

伊予

擁有許多水軍適性優秀的部將，水上作戰可謂所向無敵。



河野通直

政治：41　戰鬥：43
指揮：30　智謀：27

●河野家領主。原本打算讓來島通康繼承家督之位，最後死心。

伊予的河野家是以堅強的水軍戰力聞名的大名。儘管藉由大友家與毛利家的同盟，致力維持領地的安泰，最後還是在1585年長宗我部家的進攻之下歸降。

大名	河野通直	河野通宣	河野通直
根據地	湯築城	湯築城	湯築城
領國數	1	1	1
城寨數	2	2	2
武將數	5	3	3
兵力	5176	5400	5424
資金	5055	5166	5178
軍糧	8442	8804	8843
軍馬	344	360	360
洋槍	85	89	89
威信	63	85	85
朝廷友好度	70	70	70

劇本1

大名與其同族的能力雖然平庸，位於來島城的來島通康、村上武吉、村上吉充3人的「戰鬥」卻頗高，相當易於運用。尤其「水軍」適性非常突出，如果毛利家來犯，只需於港口迎擊，便可輕易擊退。不過「步兵」適性較為普通，如果未事先賜予家寶以提昇「步兵」的適性，攻城時將陷入苦戰。

伊予雖有獨立勢力存在，但距離較遠，可以暫時忽略。就戰略方針而言，與其進行四國的統一，不如攻擊本土的三村家為佳。

劇本2

大名已經由河野通直替代為通宣，武將數也減為3人。

而且原本駐屯於來島城的村上武吉、村上吉充均成為毛利家臣，來島通康也已死亡，只留下二個兒子據守於來島城。由於兩人的「戰鬥」能力較高，可以二人為主，攻打位於四國的三好家。

擊敗四國的三好家之後，若能獲得若干武將成為家臣，便可守住來自長宗我部家的攻擊。

劇本3

除了大名改為河野通直（與劇本1並非同一人），狀況與劇本2並無不同。

儘管與毛利家結有盟約，與長宗我部家的友好度卻偏低，以致容易遭受攻擊。首先為了鞏固防禦，必須攻打沒有武將駐守的種子島。若能攻陷此地，便可取得大量洋槍，守城將更為輕易。



來島通康

政治：52　戰鬥：69
指揮：70　智謀：55

●擅長率領水軍作戰的海戰，率領「步兵」或「洋槍」也相當善戰。




筑前筑後

秋月家

周遭雖然強鄰環伺，卻能巧於周旋闢開生路！

秋月種實

攻治：67　戰鬥：40
指揮：64　智謀：56

●經由毛利家的協助，使秋月家得以復興的大名。

秋月家雖然曾經一度遭到大友家滅亡，當時流落他鄉的種實在毛利家的協助下，再次復興了秋月家。及至秀吉征伐九州之際，由於協助島津家對抗，以致被轉封至他處。

大名	–	–	秋月種實
根據地		–	立花山城
領國數	–	–	1
城寨數	–	–	2
武將數		–	3
兵力	–	–	5440
資金	–	–	5182
軍糧	–	–	8869
軍馬	–	–	362
洋槍	–	–	452
威信	–	–	63
朝廷友好度	–	-	80

劇本3

這是個只登場於劇本3的弱小大名。原本是大友家的家臣，由於奪佔原本是大友家領地的筑前筑後，因此與大友家交惡。

儘管與島津家結有同盟，但是遠水難救近火，談不上有所幫助。由於相鄰的龍造寺家較為友好，而且對方經常與島津家交戰，可以暫時忽略，不過若能累積資金購買家寶，餽贈龍造寺家以提昇更高的友好度，日後遭到攻擊的可能性將相對減低。

劇本3中的筑前筑後擁有洋槍鑄造村，即使遭到進犯也能輕易擊退。而且變賣洋槍也能夠積蓄資金，即使國力弱小，還是有擴展勢力的機會。

秋月家的家臣原本就少，可先移動支城的武將至本城開發內政。即使古處山城遭到敵軍攻佔，由於距離本城有一段距離，行軍相當不便，因此倒也無須在意。

毗鄰的大友家據點．門司城中駐紮著立花道雪、立花宗茂、高橋紹運3名猛將，即使正面作戰，恐怕也不可能有勝算。因此在他們移動至其他地點以前，可先專心致力於內政開發。當門司城只有1名武將留守時，也可以採取動員全軍孤注一擲的進攻方式。

等到龍造寺家的佐賀城一帶防守較為薄弱之後，再將攻擊矛頭轉向龍造寺家。若能順利地借助島津家之力消滅龍造寺家，便得以增加家臣，更易於存活於亂世。

秋月家臣團



筑紫廣門

攻治：64　戰鬥：30
指揮：47　智謀：78

●「政治」「智謀」頗高，不過忠誠度較低，容易遭到施計，必須加以留意。

肥後

相良家

在島津家、大友家、龍造寺家的逼壓下，勇敢反擊吧！

相良義陽

政治：47　戰鬥：57
指揮：66　智謀：45

●年紀尚輕便接任了家督之位的義陽，擴展了相良家最廣大的領土。

相良家在義陽的時代，曾經構築了最大的勢力。他與甲斐宗運聯手對抗島津家一時，卻無法抵禦島津家的北進，最後出降。

大名	相良義陽	相良義陽	—
根據地	人吉城	人吉城	—
領國數	1	1	—
城寨數	3	3	—
武將數	5	4	—
兵力	6802	7060	—
資金	7107	7060	—
軍糧	11109	11526	—
軍馬	452	470	—
洋槍	565	587	—
威信	88	88	—
朝廷友好度	70	100	—

劇本1

本城的人吉城位於山中，處於運輸相當不便的狀態，因此必須儘早建設連接支城的道路。此時與島津家的友好度較高，與大友家的友好度則偏低，首先可與島津家結盟，再攻打大友家的隈本城。

由於麾下擁有劍客丸目長惠，攻擊隈本城這種程度的城寨，相對比較容易攻佔。攻陷隈本城之後，接著便會與龍造寺家的領地毗鄰，不過兩者的友好度既然不低，倒也無須立即與對方開戰。可一面致力於內政開發，等到佐賀城的武將試圖攻打獨立勢力，開始分散兵力之際，再展開攻擊行動即可。

不過龍造寺家有許多「戰鬥」能力很高的家臣，即便只有少數也相當難纏。必須編組充足的武將，盡可能事先賜予家寶強化能力，再出兵攻擊為佳。

劇本2

除了原本位於古麓城的丸目長惠成為浪人以外，並無太大的更動。與島津家的友好度則變低，而且與大友家結有同盟，因此勢必會與島津家一戰。

由於武將數較少，除非動員全體部將與島津家作戰，否則難有勝算。首先可集中戰力於水俣城，以便能夠即時應對島津家的來犯。當島津家的軍團進擊肝付家時，便可立即出兵攻打出水城以擴展領地。儘管成為下個目標的內城囤積許多洋槍，攻城時將會相對危險，若能予以攻陷，日後便可見得一線生機。

秋月家臣團





深水長智

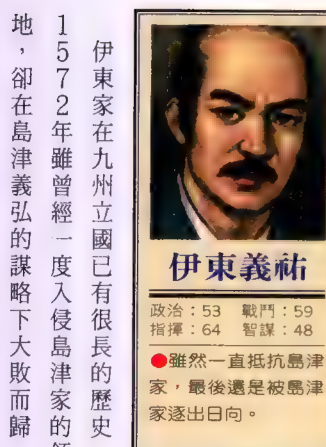
政治：76　戰鬥：19
指揮：55　智謀：77

●在相良家的家臣當中，擁有優秀的內政能力，亦可活躍於「謀略」。

日向

伊東家

堅守來自島津家的攻擊，並統一周遭的弱小大名與其抗衡！



伊東義祐

政治：53 戰鬥：59
指揮：64 智謀：48

●雖然一直抵抗島津家，最後還是被島津家逐出日向。

伊東家在九州立國已有很長的歷史。1572年雖曾經一度入侵島津家的領地，卻在島津義弘的謀略下大敗而歸，使其喪失龐大的勢力，5年後遂被逐出日向。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
大名	伊東義祐	伊東義祐	
根據地	佐土原城	佐土原城	–
領國數	1	1	–
城寨數	2	2	–
武將數	3	3	–
兵力	4064	4216	–
資金	1925	4566	–
軍糧	6645	6890	–
軍馬	270	280	–
洋槍	337	351	–
威信	73	73	–
朝廷友好度	30	40	–



劇本1

伊東家統治著日向，但由於支城遭到島津家奪走，無法完全掌控日向，因此必須奪回都城城。然而在全體武將只有3人的情況下，無論或攻或守，都處於相當艱難的狀態。動員全軍攻擊，或許真能攻下都城城，但接下來抵擋島津家的猛攻時，將會陷入苦戰。是故初期應該致力於內政開發，一面觀察島津家的動向，趁著島津家出兵肝付家與相良家，以致武將分散的時候，再發兵攻佔都城城。取得都城城後，必須立即提昇其城防，以便防範島津家前來攻打。如果島津家攻下肝付家、相良家，以致武將呈現分散狀態，就可趁本城武將人數稀少之際，孤注一擲地突襲內城。若能攻佔該城，就有希望統一九州。

劇本2

狀況雖與劇本1沒有太大差異，不過與肝付家結有婚姻與同盟關係，威信值頗高。只是結有婚姻關係的肝付良兼不久將會死去，整體局面維持不久。就方針而言，可仿照劇本1的做法奪回都城城，不過祐兵不久便會成人，加入家臣的行列，可等待此時再採取行動。由於島津家極有可能會發兵攻打肝付家，因此可配合這個時機攻擊都城城。如果島津家接著試圖攻打相良家，以致兵力分散的話，便可孤注一擲地對內城發動攻勢，覓得一線生機。

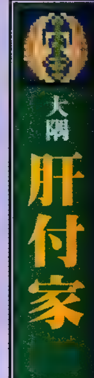
伊東家臣團



山田宗昌

政治：28 戰鬥：57
指揮：50 智謀：58

●由於頗具「戰鬥」能力，成為與島津家作戰的一位要員。



大隅

肝付家

與島津家同樣地處九州南端，局勢卻相當不利。

肝付兼續

政治：48　戰鬥：65
指揮：69　智謀：42

●娶島津忠良之女為妻，締結了婚姻關係，進而守住領地。

統治九州大隅的肝付家，即便與島津家處於對立狀態，依然締結了婚姻關係，是一位施展外交戰略等獨特手腕，以確保領地安泰的大名。

大名	肝付兼續	肝付良兼	－
根據地	肝付城	肝付城	－
領國數	1	1	－
城寨數	2	2	－
武將數	3	3	－
兵力	4894	5010	－
資金	4925	4984	－
軍糧	7987	8175	－
軍馬	325	333	－
洋槍	407	416	－
威信	97	87	－
朝廷友好度	60	60	

劇本1

儘管與島津家具有婚姻關係，友好度卻相形偏低，以致容易遭到對方進犯。即使企圖防範其攻勢，本城與支城之間亦無道路相連，以致部隊移動困難，一旦支城遭到攻陷，便會處於相當棘手的窘境。因此初期必須運輸士兵至支城，日後如果遭到敵軍的攻擊，便只需移動武將前去防守即可。

當島津家的矛頭指向相良家時，便可出兵伊東家攻佔本城，而且兼續與良兼二人均頗有「戰鬥」能力，應該有機會可以攻陷伊東家。不過僅取得伊東家的領地，還是難以對抗島津家。因此在島津家的軍團揮軍北上，本城守軍尚未兵力薄弱之前，最好別對島津家發動攻勢。只是要注意一點，如果曠時日久，兼續與良兼二人只怕來日無多。

劇本2

劇本2的狀態較劇本1更為惡化。不僅兼續已經死亡，大名由良兼接替，而且其壽命也僅剩一年左右，不久便會被取而代之。

此時與伊東家結有婚姻關係，能夠攻打的對象只有島津家而已。而且與島津家的友好度偏低，對手也經常會主動來犯。

初期可說處於武將稀少，舉步維艱的狀態，為了突破這個困境，倒是可以渡海攻擊河野家的湯築城，以闖出一條生路。

肝付家臣團

禰寢重長

政治：66　戰鬥：35
指揮：43　智謀：58

●位於垂水城的武將，內政能力頗高，而且尚具有「商業」能力。

獨立勢力群像

身為一城之主，卻難挑主角大樑。不過這些無法登臺的武將，均擁有個性化的面貌。



在日本戰國時代，即使未能支配整個國家，依然存在著不少獨立為一城之主的武將，被『烈風傳』歸類為獨立勢力，具有襯托遊戲整體的色彩。

這些武將們基於弱小的史實特性，經常處於屢受侵犯的局面，不過也有如同荒木村重一般、身為織田家6大軍團長之一的角色。此外也有如同百地三大夫一般、利用其特異才能暗中活動，對天下一統似有貢獻的人才。若能順理成章地將這些人收編納入旗下，便可及早統一天下。

然而這些武將卻不見得會輕易就範，因為登場的獨立勢力具有各種性格，有些會隨著遊戲初期態勢的進展前來依附，有些則始終保持孤傲的高姿態。既然要走上霸主之路，有時候便得出兵壓制對方不可。無論玩者如何採取適當的應對措施，最終都是要邁向天下大道。

在此將以這個篇幅為各位介紹有助於攻略獨立勢力的資料，以及個人簡介。

小野寺輝道

羽後　橫手

	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2874	2951	3041
軍糧	5378	5169	5323
軍馬	1101	232	1233
洋槍	55	58	61
兵力	3304	3484	3700

擊殺金澤金乘坊，成了橫手城的城主，入京面會信長之後，隨即隱居。岐阜惟道雖然遭到家臣背叛，以致被逼自盡，輝道卻能安享天年壽終正寢。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2797	—	—
軍糧	5097	—	—
軍馬	1043	—	—
洋槍	52	—	—
兵力	3130	—	—

自鎌倉時代以來的名族後裔。繼承自盡的兄長則祐遺志，成為十狐城的城主。後來因為與安東家相爭，被愛季暗殺於檜山城。其子賴平遂投奔津輕家。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	3056	3092	3136
軍糧	3075	5419	5493
軍馬	1245	255	1311
洋槍	62	63	65
兵力	3736	3826	3934

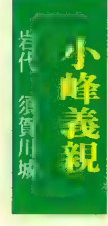
位於庄內，與擁有壓倒性優勢的最上家不斷交戰。劇本1的領主為義增，劇本2時的領主替換為義氏，到了劇本3則變為義興。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2959	3003	3055
軍糧	5701	5258	5355
軍馬	1168	240	1245
洋槍	58	60	62
兵力	3504	3609	3735

亦有一說指出其父晴胤是來自伊達家的養子。葛西家與伊達家聯手，曾經2度擊破大崎家。但由於秀吉攻伐小田原城時，領內騷動不已未能參戰，以致領地遭到沒收。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2921	—	—
軍糧	5555	—	—
軍馬	1138	—	—
洋槍	56	—	—
兵力	3414	—	—

奧州小峰城主，出身於白河結城家的分支小峰家。曾放逐本家的義顯，自稱結城義親（又稱白河義親）。日後敗於佐竹義重之手，以其子義廣為養子。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	3004	3059	—
軍糧	5872	5355	—
軍馬	1203	249	—
洋槍	60	62	—
兵力	3610	3745	—

又稱田山義國。由於13代的領主義氏並未留下子嗣，以致命脈斷絕，便以第10代村國之弟・新城村尚（官職上野介）的嫡子義國為本家後繼，繼承二本松田山氏。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	3004	3059	—
軍糧	5872	5355	—
軍馬	1203	249	—
洋槍	60	62	—
兵力	3610	3745	—

原本是陸奧安達郡鹽松城主，他於鹽松城與伊達、田村、佐竹、會津家相繼結盟，使大內家得以保住家業。雖曾降服於伊達政宗一時，翌年即反，3年後再次歸於旗下。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2938	2995	3062
軍糧	5620	5247	5366
軍馬	1151	239	1250
洋槍	57	59	62
兵力	3454	3589	3751

天文之亂中跟隨了伊達植宗，接著又與佐竹義昭聯手，與蘆名盛氏交戰。後來與佐竹義重、石川昭光聯軍合力擊敗蘆名盛氏與結城義親等人，取得勝利。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	3021	3076	3142
軍糧	5939	5387	5504
軍馬	1217	252	1316
洋槍	60	63	65
兵力	3652	3787	3949

與佐竹義篤相爭，領有磐城至常陸的國土，並入京敘職任官。到了養子親隆的時代，從屬於佐竹氏，及至１５９０年才歸附秀吉的麾下。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2736	—	—
軍糧	4879	—	—
軍馬	998	—	—
洋槍	49	—	—
兵力	2995	—	—

由於一族的紛爭，殺害了其弟長資。臣屬上杉謙信之後，於川中島會戰中取得戰功，日後卻被質疑與武田家串謀。雖曾淪為浪人一時，上杉家移封至會津後，又再度歸來。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	3059	3096	—
軍糧	6089	5419	—
軍馬	249	255	—
洋槍	62	63	—
兵力	3745	3835	—

常陸小田城主，早先的根據地位於土浦城。敗於結城政勝之後，失去了小田城。此後又敗於佐竹家、上杉家，並再次敗於佐竹家之手。最後投奔女兒移居越前，病歿於此。

那須資胤

下野　烏山城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2855	2927	3010
軍糧	5310	5124	5269
軍馬	217	228	241
洋槍	54	57	60
兵力	3262	3427	3625

位於下野的各家相爭非常激烈，資胤也是不斷地與周遭各家爭戰，不過領地安定是在義胤死後的事。這是在１５８５年，繼承的資晴大勝宇都宮家，才得以實現的。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2952	—	—
軍糧	5673	—	—
軍馬	232	—	—
洋槍	58	—	—
兵力	3487	—	—

領地遭到佐竹家與里見家包夾，為了生存只好臣屬北條家。日後其孫重胤也因為北條家的滅亡，以致領地遭到沒收淪為浪人，最後死於江戶市。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2259	—	—
軍糧	3339	—	—
軍馬	136	—	—
洋槍	34	—	—
兵力	2042	—	—

後來歸降北條家，成為麾下的一份子，並以伊豆軍團之首轉戰各地，豐臣秀吉攻伐小田原城之際，據守伊豆下田城，率領水軍奮戰但遭到擊敗。隨即死於翌年１５９１年。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2974	—	—
軍糧	5755	—	—
軍馬	235	—	—
洋槍	58	—	—
兵力	3538	—	—

岩村城是甲斐的武田家、美濃的織田家、三河的德川家必爭之地。當秋山信友奉信玄之命，攻打岩村城時，景任便向信長求援，並與援軍明智光秀成功地擊退武田軍。

關盛信

伊勢志摩　龜山城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2987	—	—
軍糧	5809	—	—
軍馬	238	—	—
洋槍	59	—	—
兵力	3571	—	—

敗於信長之手，成為臣下。本能寺之變發生後臣屬秀吉，並曾參加長久手會戰。日後成為蒲生氏鄉的家將，死於１５９３年。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2855	2927	3010
軍糧	5310	5124	5269
軍馬	217	228	241
洋槍	54	57	60
兵力	3262	3427	3625

位於下野的各家相爭非常激烈，資胤也是不斷地與周遭各家爭戰，不過領地安定是在義胤死後的事。這是在１５８５年，繼承的資晴大勝宇都宮家，才得以實現的。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2952	－	－
軍糧	5673	－	－
軍馬	232	－	－
洋槍	58	－	－
兵力	3487	－	－

領地遭到佐竹家與里見家包夾，為了生存只好臣屬北條家。日後其孫重胤也因為北條家的滅亡，以致領地遭到沒收淪為浪人，最後死於江戶市。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2259	－	－
軍糧	3339	－	－
軍馬	136	－	－
洋槍	34	－	－
兵力	2042	－	－

後來歸降北條家，成為麾下的一份子，並以伊豆軍團之首轉戰各地，豐臣秀吉攻伐小田原城之際，據守伊豆下田城，率領水軍奮戰但遭到擊敗。隨即死於翌年１５９１年。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2974	－	－
軍糧	5755	－	－
軍馬	235	－	－
洋槍	58	－	－
兵力	3538	－	－

岩村城是甲斐的武田家、美濃的織田家、三河的德川家必爭之地。當秋山信友奉信玄之命，攻打岩村城時，景任便向信長求援，並與援軍明智光秀成功地擊退武田軍。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2987	－	－
軍糧	5809	－	－
軍馬	238	－	－
洋槍	59	－	－
兵力	3571	－	－

敗於信長之手，成為臣下。本能寺之變發生後臣屬秀吉，並曾參加長久手會戰。日後成為蒲生氏鄉的家將，死於１５９３年。

別所就治
播磨 三木城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2903	—	—
軍糧	5488	—	—
軍馬	224	—	—
洋槍	56	—	—
兵力	3372	—	—

當赤松家與浦上家交戰時，加入浦上村宗一方。細川高國舉兵之際，協助細川晴元，結果守城遭到浦上家攻擊而失陷。日後成為三好長慶的部將，轉戰各地。



遊佐信教
紀伊 手取城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2832	2917	—
軍糧	5226	5113	—
軍馬	214	1135	—
洋槍	267	283	—
兵力	3210	3405	—

曾經出仕田山高政，後擁立其弟昭高，放逐了高政。日後又殺害昭高，企圖完全掌控支配權，最後連自己也死於信長之手。據說其歌道相當精湛。

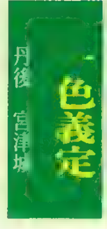


堀內氏善
紀伊 手取城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	—	—	3016
軍糧	—	—	5280
軍馬	—	—	242
洋槍	—	—	303
兵力	—	—	3639

紀伊新宮城主，並任職熊野新宮別駕的職務。後歸降豐臣秀吉，納入旗下。遠征朝鮮之際，曾被任命為水軍指揮官，日後於關原之役跟隨西軍，以致領地遭到沒收。



一色義定
丹後 宮津城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2921	—	—
軍糧	5555	—	—
軍馬	1138	—	—
洋槍	56		—
兵力	3414	—	—

細川家入侵丹後時，抵抗之餘敗北，於是投奔至稻富伊賀守的弓木城。細川藤孝攻打此地時，卻因固若金湯屢攻不下，後經明智光秀斡旋議和。然而不久他竟遭到謀殺。

南條宗勝
因幡伯耆 羽衣石城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2860	2944	—
軍糧	5329	5158	—
軍馬	218	231	—
洋槍	54	57	—
兵力	3274	3469	—

伯耆的大名。早年秀吉同意宗勝死後，繼任者可繼承6萬石的領地。日後曾參加秀吉的九州征伐戰。此外攻打北條家時，也參加了小田原攻防戰，翌年隨即死去。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2903	—	—
軍糧	5489	—	—
軍馬	224	—	—
洋槍	56	—	—
兵力	3373	-	-

早在鎌倉時代，曾經以伊予之國為俸祿的西園寺家，日後取得宇和郡成為領地。1560年時，被任為左近衛少將。曾經是個參加京都和歌會的風雅人物。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	—	2980	3069
軍糧	—	5214	5377
軍馬	—	236	251
洋槍	—	59	62
兵力	—	—	3769

伊予大森城主，是西園寺十五將之一，也是土居清貞之子。由於祖父清宗的戰死，土居家便逃往土佐一帶。日後借助一條家的力量，再度收復了舊領。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2669	-	—
軍糧	4647	—	—
軍馬	190	—	—
洋槍	47	—	—
兵力	2851	—	—

亦稱本山清茂。他曾入侵土佐長岡至平野部一帶，將統治圈擴展至浦戶灣。然而茂宗死後，遭到長宗我部家的攻打，最後歸降於旗下，並沒落於長宗我部元親的時代。

安芸國虎
土佐　安芸城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2752	—	—
軍糧	4936	—	—
軍馬	202	—	—
洋槍	50		—
兵力	3030	—	-

土佐七大豪族之一，代代領有安芸郡的土地。長宗我部家攻擊本山家之際，與一條家共謀攻打岡豐城，結果失敗。由於拒絕元親誘降發動決戰，本城失陷後自盡於淨真寺。





	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2827	2912	—
軍糧	5207	5102	—
軍馬	213	226	—
洋槍	53	56	—
兵力	3198	3393	—

一條家的臣下。主君兼定遭到放逐後，怒不可遏地攻打背叛兼定的家老城寨。後來於長宗我部元親來犯時歸降，竭盡心力於幡多地方的平定。

有馬晴純
肥前 日野江城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	3047	3096	3153
軍糧	3041	5419	5525
軍馬	247	278	265
洋槍	309	319	331
兵力	3715	3835	3979

位於肥前有馬的戰國大名。１５７６年受洗於基督教，名為唐·安德烈。曾與龍造寺家征戰，後自肥前藤津、杵島兩郡撤兵，以致領地只剩下高來郡。

松浦隆信
肥前 平戶城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2963	3013	—
軍糧	5715	5280	—
軍馬	234	1211	—
洋槍	292	302	—
兵力	3513	3633	—

豐臣秀吉征討九州時，曾經參戰。後獲得秀吉賜予朱印狀，進行海外貿易。嫡子鎮信則於關原之役加入東軍，領地因此獲得保全。後來並於平戶設置荷蘭商館。

大村純忠
肥前 大村城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2870	2922	2983
軍糧	5367	5113	5225
軍馬	219	1139	237
洋槍	274	284	296
兵力	3297	3417	3561

肥前的戰國大名，是有馬晴純的次子，成為日本最早的基督教大名。受洗名為唐·巴爾特羅梅。另外於長崎捐獻耶穌會，派遣天正少年使節團前往羅馬等事蹟也很有名。

隈部親永
北肥後 守山城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2790	2876	—
軍糧	5073	5034	—
軍馬	207	1103	—
洋槍	259	275	—
兵力	3115	3310	—

與龍造寺家結盟，驅逐了赤星家，取得隈府城。日後歸降於島津家與豐臣秀吉，使得領地得以保全，後來卻抵抗佐佐成政的耕地普查，成為天正農民暴動的肇始者。

甲斐宗運
北肥後 內牧城



	劇本1	劇本2	劇本3
資金	2867	2951	3048
軍糧	5354	5169	5334
軍馬	219	1161	247
洋槍	274	290	309
兵力	3289	3484	3718

代表阿蘇一帶的勢力，與大友家結盟。大友家於耳川戰敗後，隨即奉送人質前往龍造寺家，並在島津家的命令下，擊殺前來進犯的相良義陽。此後始終與島津家保持外交。





烈風傳外傳

權藏戰記

第一話

志在天下者日行千里



我要成爲步兵之星！

這是籍籍無名的步兵權藏（名字倒有不過姓就……）的故事。如今他正在前往桶狹間的步兵行列中。

權藏「哇哈哈！老子要在展望天下的今川大人手下揚名立萬！」見了一旁興奮莫名氣喘咻咻的權藏，同伴卻一副死氣沈沈的樣子。

太助「都什麼時候了還說？織田軍來奇襲啦。」

權藏「嗯……我不能動了！為什麼？」

太助「因為現在是事件畫面嘛。」

就在權藏等人無法動彈之際，今川義元遭到毛利新八與服部半平太斬殺。

權藏「那傢伙跟我同樣是步兵，居然這麼厲害。我也要去拼一拼！」

太助「咱們再不趕緊逃走，就會像今川義元那樣，臉被砍成兩半！」

權藏「可是話說回來，咱們有4萬兵力，怎麼會輸？」

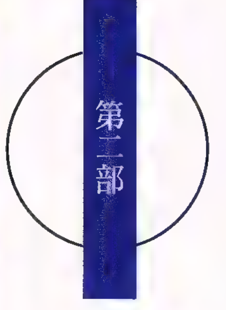
太助「因為有人按了『可』的按鍵嘛。」

這個回答乍聽之下，教人一頭霧水。

權藏「嗯、那麼接下來就是老子的時代囉。」

太助「你愛怎麼說都行，快走啦！」

即便燃起了熊熊野心，這句話卻毫無根據與說服力。權藏果真能夠取得天下嗎？





沒有國內的繁榮，便無法取得天下。
舉凡構築磐石基礎的內政開發方式，
以及用於統率武將們的人材駕馭術，
乃至干擾敵國的外交戰略，其奧義均在此傳授玩家。



這是淺井長政遭織田信長滅亡的小谷城，是一座俯望琵琶湖的山城。



如何讓國家更為富裕

取得養兵的軍糧

為了供給龐大兵力所需的軍糧，主要可得自田地的開發。在此將介紹有關田地開發的注意要項。



何謂田地?

田地是每逢9月，城內便可取得軍糧收入的地形，通常只能開發於城寨統治範圍內。田地中又分為「旱田」與「水田」兩大種類，依照開發地點的不同狀態，可開發的地形也會隨之變化。

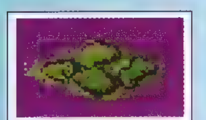
水田可於鄰接河川、湖泊的平地，或由整治的河川算起3格內的平地，還有溼地等地形上進行開發。本身共有1~3的等級（LV），生產量則依等級而異。旱田則可於無法闢建水田的丘陵地開發，但是本身沒有等級的概念，生產量則較水田LV1多，較水田LV2為少。因此相較於旱田，水田的開發效率可說較佳。

開發田地

開發田地時，可利用「開發」指令選擇「田地」，再決定開發的地點，並選擇參與開發的武將。至於先敲定人選或決定地點，兩者均可。

武將最多可選擇10人，其中選定一人擔任率領全體開發部隊的擔當官。通常電腦會自動挑選擔當官，並設定候補人選，不過建議最好視情況予以更動。不過開發隊伍內包含大名

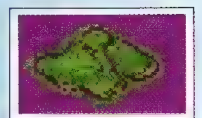
◆水田、旱田一覽表



水田LV 1

軍糧收入：240
開發資金：100
取得功勳：4

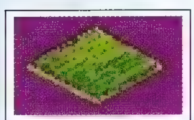
濕地／與河川、湖泊接壤的平地／由經過治水的河川算起，3格內的平地。



水田LV 2

軍糧收入：480
開發資金：200
取得功勳：12

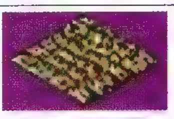
已經開發為水田LV 1的土地。表中的功勳值由參與人數平均分配。



水田LV 3

軍糧收入：720
開發資金：300
取得功勳：20

已經開發為水田LV 2的土地。擔當官（帶頭者）必須擁有「農業」特技。



旱田

軍糧收入：360
開發資金：100
取得功勳：8

未與河川、湖泊接鄰，且3格內並無整治河川的平地、丘陵。

◆作業期間的相關要素

★擔當官是否擁有特技
★擔當官的「政治」能力
★開發部隊的參與武將數
★各武將是否擁有特技
★各武將的「政治」能力
★擔當官與各武將的配合度

有時候因為其他天災的發生，以致發生作業效率變動的情形。上方的要素與城鎮、村莊的開發，以及建設等均完全相同。

◆軍糧的要點

○收入為9月
○水田可開發於毗鄰河川、湖泊的平地，由整治河川算起3格內的平地，或是濕地。
○旱田則為丘陵，或無法開發水田的平地。
○開發水田LV 3時，擔當官必須具有「農業」特技。
○開發部隊最多能夠參與的武將只有10名。
○平地可獲得48單位、丘陵則至少有24單位的軍糧收入。

時，便會以大名為擔當官。

開發部隊的作業期間長短，係由參與的武將人數、以及參與武將是否擁有「商業」、「農業」特技而定。此外如果擔當官並無「農業」特技，便無法開發LV 3級的水田，因此盡可能以擁有「農業」特技的武將擔任擔當官。

當玩者於「開發」指令中按下「田地」選項後，就會在領地範圍的地圖中，明亮地顯示可以開發的地形。移動游標至明亮的地形上選定後，便可於該處開發田地。如果該地能夠闢建旱田，就會出現「田」字；可以開發水田，則出現「水田」二字。

儘管玩家也可於城鎮及村莊等業已進行其他建設的地形闢建田地，不過如此一來，城鎮與村莊將會遭到廢棄，並直接在建設上進行開發。此外若選擇LV 1或LV 2的水田，則可提昇為下個等級。



如何讓國家更為富裕

取得萬用的軍資

做為武將俸祿以及與商人交易時所需的金錢，主要可藉由開發城鎮取得。在此將介紹有關城鎮開發的注意要項。



何謂城鎮?

城鎮便是每個月都會帶來金錢收入的設施。城鎮與田地同樣可於城寨的統治範圍進行開發，並擁有等級1~3等三個類別。等級越高，便可獲得更多的金錢。由於和水田同樣只能於平地關建，因此經常必須考量與水田間的佔有比例，均衡地進行開發。

開發城鎮

建設城鎮時，可於「開發」指令內按下「鎮」的選項，再決定開發的地點，並選擇參與開發的武將。武將最多可選擇10人，並以其中一人擔任擔當官。擔當官大致由身分較高的武將，或擁有數種特技的武將，以及「政治」能力高的武將中，自動遴選出來，不過如果擔當官並未具備「商業」特技，便無法開發LV3的城鎮，因此必須慎重挑選。如果大名也在開發行列時，則以大名為擔當官。影響開發效率的因素與田地相同，作業期間的長短則受到擔當官與各武將「政治」能力、「商業」特技的有無，武將彼此之間的配合度等因素的影響。

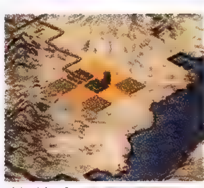
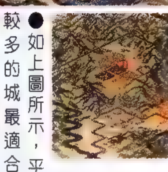
當玩者於「開發」指令中按下「鎮」的選項後，就會在領地範圍的地

◆城鎮一覽





城鎮LV 1	城鎮LV 2	城鎮LV 3
金錢收入：20	金錢收入：40	金錢收入：60
開發資金：100	開發資金：200	開發資金：300
取得功勳：4	取得功勳：10	取得功勳：20
只有已經開發為鎮LV 1的土地才能開發。	只有已經開發為鎮LV 2的地形才能開發，另外擔當官必須具備「商業」特技。	建設地點必須是平地。表格中的功勳由開發人數平分。

●如上圖所示，平地較多的城最適合造鎮。若為右圖充滿山地的城寨，則難以發展城鎮。

◆其他具有金錢收入的地形



◆金錢的要點

- ○每月均有收入
- ○可於平地開發城鎮
- ○建設城鎮LV 3時，擔當官必須具備「商業」的特技。
- ○參與開發部隊的武將最多10人。
- ○博多、界港、京都、港口、金山每月也有收入。
- ○遭到敵軍圍城以致斷糧時，將失去軍糧、金錢的收入。

圖中，明亮地顯示可以開發的地形。移動游標至預定開發的地形上選定後，便可於該處開發城鎮。如果選擇已經開發為田地或村莊的地形，則該項設施將會遭到廢棄。此時若選擇LV 1或LV 2的城鎮，城鎮便會提昇為下個等級。就開發的整體過程而言，開發部隊每完成1級的設施，作業便告終了。因此提昇等級時，必須於同一方格上，下達開發相同設施的指示。如果停留在同一方格上，是無法直接將城鎮LV 1開發為城鎮LV 3的。是故玩家必須經常檢視目前的開發狀況。

高效率的開發法

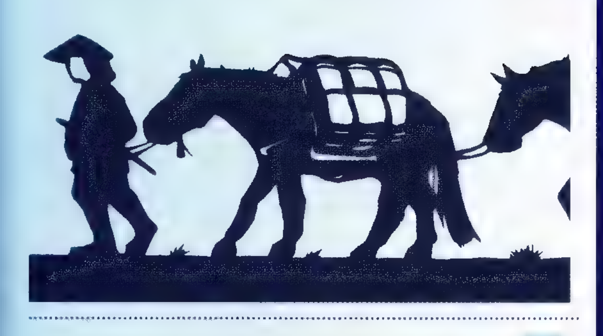
城鎮每個月都會有收入，亦即只要儘早開發城鎮，便可增加城內的收入。雖然也可於軍糧收入的9月前集中開發水田，不過城鎮依然是最初應該優先開發的設施。首先可將城鎮等級提昇至LV 3，接著再開發水田旱田，如此較具效率。



如何讓國家更爲富裕

增加城內的兵員

只倚賴武將是無法進行作戰的，同時也需要許多士兵。在此將為各位介紹增加兵員時，所需的村莊開發方法。



何謂村莊？

村莊為每月增加城內士兵的建築，可於城內統治範圍開發。村莊共有1～3種等級，村莊等級越高，越能獲得更多的兵員，因此『烈風傳』並無大家熟悉的「徵兵」指令。也就是說唯有確實地建設村莊，攻佔他國大名的城寨，或是戰勝他國的運輸部隊，否則無法增加兵員。

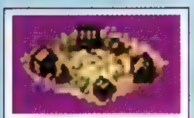
此外各城也有兵員的上限值，因為遊戲中設定了「城內能夠雇用的最大兵員數」。當士兵數到達上限，隔月開始士兵的增加數便是0。

開發村莊

建設村莊時，可於「開發」指令中按下「村莊」的選項，決定開發的地點，並選擇參與開發的武將。武將最多為10人，其中一人為擔當官。

關於作業效率方面，與田地、城鎮的開發相同。擔當官與各武將的「政治」能力、「建設」特技的有無，及擔當官與各武將的配合度，也會帶來影響。如果開發部隊有配合度太差的武將，就會出現希望剔除該名武將的報告訊息。在這樣的情況下，最好還是將該名武將剔除為佳。此外擔當官並未具備「建設」特技時，便無法

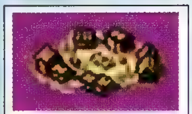
◆村莊一覽



村莊LV1

士兵徵收：20
開發資金：100
取得功勳：4

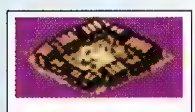
開發地形可為平地或丘陵。表格中的功勳由開發人數均分。



村莊LV2

士兵徵收：35
開發資金：200
取得功勳：12

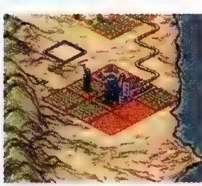
只有已經開發為村LV1的設施才能進行建設。

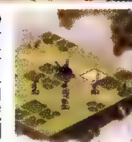


村莊LV3

士兵徵收：60
開發資金：300
取得功勳：20

只有已經開發為村LV2的設施才能進行建設，此外擔當官必須具備「建設」特技。





●村落上的戰鬥。有時候會因為作戰的影響，使村落的發展等級降低。

◆注意重點

○關於兵員上限

兵員上限會隨著高等級村莊的增加而提昇。

○兵員的軍糧消耗

每個月每30名士兵都會消耗1單位的軍糧。因此必須經常檢視城內軍糧、兵員上限等資料。



●除了饑饉以外，金錢與軍糧用罄時，士兵與武將也會出走。

◆士兵的要點

○每個月都會增加。
○可於平地、丘陵開發村莊。
○開發村LV3時，擔當官必須具備「建設」特技。
○參與開發部隊的武將最多10人。
○市集每個月也會增加士兵
○當士兵數到達上限，或遭到圍城斷糧時，士兵數將不再增加。

開發村莊LV3，這點還請注意。

尤其遴選擔當官時，必須配合開發地形慎選。有時候擔當官會由優先候補人員替代，大致而言候補能力都很優秀，不過有時是並未具備開發特技的武將，因此確認能力還是不可或缺的過程。

高效率的開發法

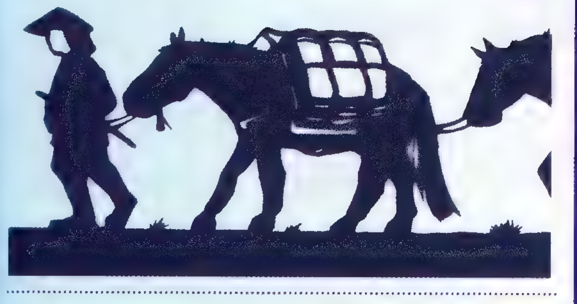
村莊與水田、城鎮不同，相較於一個LV2的設施，2個LV1的村莊能夠增加的士兵數反而較多。因此建設村莊時，應該以開發村莊數量為優先，這樣的開發方式較具效率。此外和城鎮相同的，士兵是以每月召募的方式增加，因此既然要建造村落，就該提早1到2個月進行為佳。如果城內最缺乏的是金錢，就優先開發城鎮；如果兵員不足，則以建設村落為主，等到進入9月前幾個月再開發水田，這樣的方式應該是開發的最佳利用法吧。



如何讓國家更為富裕

與商人進行交易

與商人進行交易可以補給城內缺乏的物資，並將不需要的物資變賣為現金，可說是未雨綢繆的重要指令。



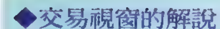
關於商人

商人是個能夠利用金錢交易軍糧、軍馬、洋槍、家寶的重要角色，而且只有在商人出現於城內的月份，才能進行交易。商人出現於本城的機會較支城多，通常只會出現於各國本城、支城其中一處。不過也有例外，如位於博多的立花山城，界港所在的高屋城，還有京都所在的室町皇宮（二條城）等3個地點，商人是常態性出現的。

不過如果城內沒有能夠行動的武將，依然無法進行交易。如果打算等待商人的到來，就必須留下至少一名能夠行動的武將於城內。與商人交易時，可按下「城」指令中的「交易」選項，當城內尚有能夠行動的武將時，便可開啟「交易」視窗買賣物資。

軍糧、軍馬、洋槍的買賣

「交易」視窗中，顯示著軍糧、軍馬、洋槍的買進賣出行情，以及商人的經手數量。當玩者向商人購買物件時，每當添購物資的數量增加，購入行情中購買每一單位所需的金錢便會自動減少。當買進數量到達商人經手



這個欄位可以決定進行交易的武將人選。任何人執行都是同樣的效果。

這個欄位用來決定交易量。



交易後的物資量。移動條格時，此處便會增減。

賣出、買進時的行情。賣出金額只有買進金額的一半。

行情每月都會變動。廉價的時機固然教人期待，商人卻難得見到蹤影……。

必須經常檢視城內，了解物資是否過多過少。



由左而右顯示浪人、商人、委任之有無。出現商人的圖示時，即表示該城可以進行交易。不過颱風來襲時，後頭還會出現颱風圖示。

按下這個鍵，畫面便會移動至該城所在。各位知道這個方便的指令嗎？

◆交易的要點

○原則上商人只出現在每一國的某個城。
○商人是否來到城內，可由情報視窗的商人圖示加以確認。
○每個月的行情都會變動。
○商人持有的商品數量及家寶是有限制的。
○立花山城、高屋城、室町皇宮（二條城）的商人是常駐性質的。
○遭到圍城斷糧的攻擊時，商人不會前來。

量的上限，或手上現金不足時，便無法再進行交易；如果是賣出物資則正好相反，可以繼續交易。

家寶的買賣

玩家也可以同商人買賣家寶。添購家寶時，可以選擇「買進家寶」選項，再由「家寶」一覽表中選擇商品。由於商人每次經手的家寶內容都會更動，一旦發現鍾意的家寶，便可立即購買。至於家寶的價格，是不會變動的。

城內所購得的家寶均歸大名所有，「賣掉家寶」的選項，則可賣出大名擁有的家寶。不過要注意的是，賣價只有買價的一半。此外毀損的家寶與香木是不能買賣的，在基督教尚未傳播的城內，也無法買賣南蠻相關的家寶。



如何讓國家更為富裕

特殊的建築物

除了田地與城鎮以外，特殊建築也可獲取軍糧與金錢，此外尚有每月增加洋槍、軍馬的特殊地形，接下來就位各位介紹這些地形與建築。



特產品

特產品是依國情不同而相異的生產物，屬於特定月份可以徵收金錢與軍糧的地形。獲得的金錢與軍糧收入多寡則視特產品而定。詳細的內容請參照本書63頁的特產一覽表。

特產品受到歉收的影響較小，其特徵為亦可開發於丘陵地。如果城內統治範圍並沒有平地，自然無法開發城鎮，不過若能開發金錢收入型的特產，便可充當城鎮之用。儘管特產的開發期較長，所需的開發資金也較多，不過在某些國家中，其利用價值可說非常高。

洋槍鑄造村、市集

洋槍鑄造村與市集，是必須經由事件的發生，才能開發的地形。

當「洋槍鑄造師來訪事件」發生後，便可於該大名統治下的任何城內，建設一座洋槍鑄造村。令人欣喜的是，統治範圍內擁有洋槍鑄造村的城，每個月都會增加洋槍數量。而且不僅如此，有時候鑄造村還會獻上大砲呢。

市集則屬於能夠聚集更多士兵的地形。話說一處市集，竟然能夠增加

◆特殊建築一覽



洋槍鑄造村

洋槍收入：50~75
開發資金：500
取得功勳：36

建設地形為平地，只能於事件發生後建設。



市集

士兵徵收：300
開發資金：500
取得功勳：36

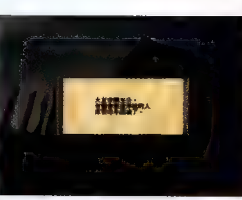
建設地形為平地，只能於事件發生後建設。



馬產地

軍馬收入：75~100
開發資金：－
取得功勳：－

馬產地的地形是無法建設的。



●洋槍鑄造師前來造訪了。如此便可在統治地域中的某個領地建設一個鑄造村。

開發洋槍鑄造村

洋槍鑄造師來訪的機率以九州、近畿的大部份國家較高，中國地方則僅有一部份稍高。其實無論發生何種事件，都受到大名的個性影響。

致力取得大砲

取得大砲的月份只有4、8、12月。當一個大名能夠擁有32門以上的大砲時，就不會再發生。如果沒有建設洋槍鑄造村，或同意基督教於領地傳教，就不會獻上大砲。

以市集招來人氣

市集事件只發生於擁有許多LV３村莊的大名。因此統治城塞內必須擁有20座LV３以上的村莊，才比較容易發生市集事件。

取得鐵甲船吧

只能在2、6、10月取得。大名擁有8艘鐵甲船時，便不會發生。條件是大名為「水軍」適性高達S或A的武將，擁有港口與洋槍鑄造村，以及資金超過5千以上的城。

與五座LV３村莊同等數量的兵員，而且兵員上限也會因此大幅提昇。

馬產地、金山、港口

馬產地、金山、港口都屬於無法開發的地形，當這些地形位於城內的統治範圍時，便可取得特殊的收入。

馬產地屬於每個月均可增產軍馬的地形，金山、港口、都市則與城鎮相同，每月均可增加金錢收入（請參照125頁）。因此「築城」之際，將這些地形納入統治範圍內，是相當重要的考量。

鐵甲船、大砲

鐵甲船與大砲都是經由特殊事件才能取得的物件。這兩種兵器均用於作戰，尤其大砲非常有助於攻城戰的進展。儘管使用鐵甲船的機會較少，不過進行海戰時，如果擁有這樣的船艦，對戰局極為有利。因此這兩種難以取得的物品，可說都是很珍貴的武器（大砲經常容易損毀）。



如何讓國家更為富裕

整頓國內領地

在此將為各位解說建設部隊所進行的「修建」與「治水」等作業。「建設」也是重要度不遜於「開發」的指令。



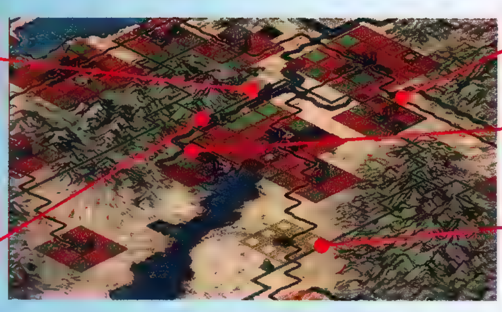
關於建設部隊

所謂建設部隊就是能夠在遠離城寨統治範圍的地形，進行「鋪路」「治水」這種作業的部隊。與開發部隊不同的是，一座城可以編組數個建設部隊，分別從事不同的作業。不過建設部隊彼此無法重疊，也無法與其他建設部隊會合。雖然和開發部隊一樣，建設部隊也必須決定一位擔當官，不過倒也沒有特殊作業，是不具「建設」特技的擔當官所無法行的。只是關於作業效率這一點，當然還是以具備「建設」特技的擔當官為佳。當建設部隊編組後，接著便可決定移動地點。移動至目的地後，方可選擇作業選項。其中「鋪路」「治水」可選擇起始地點與結束地點，作業便會持續進行，直到抵達結束地點為止，至於作業費用則由建設部隊隸屬的城支付。與「開發」同樣的，累積較多的經驗之後，必可取得從事中的特技。以執行「建設」指令為例，便是取得「建設」的特技。

關於治水作業

所謂「治水」便是在河川建造堤防，以便減少來自颱風的損害，同時

◆圖解！整頓國內領地



●目前建設橋樑中。有時候軍團部隊通過敵城附近時，會遭到對方主動攻擊，因此可以造橋另關行軍路線。

●目前整治河川中。此舉不僅可以擴大水田的開發範圍，亦可減輕颱風造成的損失。

●目前修建城寨中。「修建」指令可以提昇城防，亦可增加瞭望臺數量。

●這是作業完畢的部隊。別忘了讓他們返回城內。

●目前建造支城中。如果不派較多具有「建設」特技、高度「政治」的武將築城，將會曠時日久。

◆建設關係資料

種類	金錢	功勳	有利的特技	可進行作業的地形
築城	2000	20	建設	平地、丘陵
修建	50	3	建設	統治下的城寨
治水	200	3	建設	尚未整治的河川
鋪路（平地）	100	1	建設	可行走的地圖方格
鋪路（丘陵）	100	1	建設	可行走的地圖方格。工作量較平地大
橋樑（未整治河川）	100	3	建設	未整治的河川上
橋樑（已整治河川）	100	3	建設	堤防上。工作量較未整治河川小
廢除	2000	0	－	我軍統治範圍內的開發地形、建築物
移動	－	－	－	任意

備考：建設部隊無法於他國統治範圍內進行「築城」「鋪路」，亦不可於國境接壤處進行「築城」。在洪水、大雪的方格上，作業時間約耗費2倍。

◆天災一覽

天災	時期	對策或其他	內容解說
大雪	11～2月	只發生於北地雪國	行軍耗費2倍移動力
融雪	3月	只發生於北地雪國	大雪的天氣解除
颱風	6～9月	九州、四國常發生	軍糧減少25%。發生洪水、已整治河川退化為未整治狀態。可能發生歉收、飢饉
洪水	6～9月	必須立即治水	城鎮等地形LV下降全毀、城防降低道路或橋樑消失
歉收	9月	－－	軍糧減少50%、特產收入減少
飢饉	9月	－－	軍糧收入變為0、兵員可能減少
豐收	9月	－－	軍糧收入增加50%、特產收入增加
一向起義兵	全年	請參閱備考	一向起義兵的暴動

備考：只要與本願寺家、本願寺家的同盟國締結盟約，或以部隊圍住寺廟周圍四格（形成圍城狀態），便可預防一向起義兵集團的發生。

也可以引水灌溉農地，於整治河川算起3格內的平地開發水田，可說是一個相當有用的指令。如果河川與道路交疊的地方建有橋樑，這部份也屬於河川整治的範疇，因此亦可治水。總之基於天災與水田的考量，玩家應該儘早整治城寨份進的河川。

關於道路

道路是屬於無論於平地或丘陵，均可進行作業的設施（鋪路的工作量依地形而異）。儘管在城鎮與田地上也能鋪設，不過並不會對這些設施的收入造成影響。如果於河川上執行「鋪路」指令，便會進行橋樑建設。當玩者想要渡河卻苦無橋樑時，亦可藉此建造橋樑。透過道路的完成，部隊可以非常快的速度抵達目的地。因此若能事先鋪設道路，以便前往位於山中的城，或易於穿越山間谷道，軍團的移動與運輸將相對順暢無阻。



支城的建造方法與用途

『築城』指令可以依自己的喜好命名支城，在此將為各位解說「建設」指令中的「築城」與「修建」。



提高城寨的防禦度

首先解說的是「修建」。『烈風傳』中經由建設部隊的修建，可以提昇城寨的防禦。當城防禦度提昇之後，城門的防禦度便得以提昇，瞭望臺也會增加。瞭望臺的地形效果不僅較高，而且由於高度提昇一級，可以增加弓箭或洋槍的射程。欲提昇城防禦度時，可移動建設部隊至城旁，選擇「修建」指令。此後建設部隊便會持續修建，直到防禦度到達最大值為止。由於修建指令並不怎麼耗費資金（金50），因此讓閒著發慌的武將修建，累積功動也不錯。

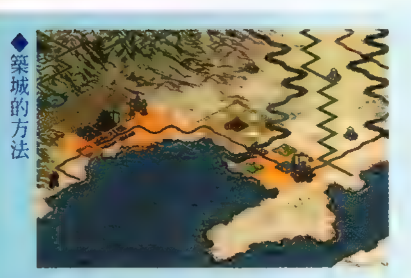
建造支城

當構成統治範圍的8塊方格均位於同一國內（不可跨越國界）、建城地點未與其他城的統治範圍重疊，且同一國內的支城數在3座以下，便可建造支城。如果資金問題能夠解決，就算是位於九州的大名，也可以突發奇想在關東地方建造支城。

依需求的不同建造支城，是最明智的做法。例如與敵城相距較遠時，可於中途建造支城做為中繼站，或為了阻礙敵軍的入侵，直接建造於道路



◆築城的方法



基於經濟考量築城

→於擁有港口與LV 3 金山的佐渡建造支城中。光是仰賴港口與金山，每月就可取得800單位的金錢。

◆支城的竅門

○與城防禦度的關係

城防禦度每提昇20，就會增加一座瞭望臺。瞭望臺的最大上限依各城而異。

○築城的條件

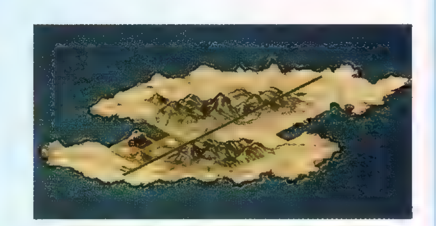
建造地點不在敵城的統治範圍內，並未跨越國界，擁有建設金2000，且國內支城數在３座以下。

○該交由何種武將負責

具備「建設」特技、「政治」能力較高的武將，得以縮短作業期間，因此盡可能找來相同屬性的武將為佳。

基於軍事考量築城

←織田家正於關東築城中！突然於敵人的咽喉之地建造支城，亦可做為戰略據點。



◆築城的要點

○同一國內可建造的支城最多４座。

○除了跨越國界與納入敵城統治範圍的地點以外，可於全國任何地點築城。

○不論是新建的支城，或原本就存在的支城，均可予以廢除。

○築城相當耗費時間與金錢。

○可以攻擊築城中的部隊，妨礙作業的進展。

上。當敵國城內聚集許多武將時，也可以故意建造支城引誘敵軍前來攻佔，以便分散其武將。此外當敵軍由海上來犯時，可建造一座將港口納入統治範圍的支城，敵軍的進擊便會在港口停滯下來。

當然玩家也可建造補給物資用的支城。例如在可以開發大量水田的地點，建造軍糧補給城，依此類推地根據用途的不同建設城寨。

支城的廢除

若有不必要的支城，玩者亦可予以廢除。例如原先為了阻礙敵人進犯而建、如今已經無須擔心遭到入侵的支城，以及原本就已經建造、卻無利用價值的支城等，玩者均可予以廢除，或將支城遷移至更佳的地點。廢除支城時，可將建設部隊移動至該城的上方，再按下「廢除」的選項即可。不過和築城相同的，廢除時也必須花費同樣的經費。



如何活用人材

掌握武將的心

沒有武將，便難以成事，相反地，運用武將的方法如果正確，統一天下的美夢便近在眼前。在此將依照能力區分，為各位解說武將的運用方法。



關於武將的錄用

當浪人出現於國內時，便可執行「錄用」指令。除了特定的年月出現於特定城內的浪人以外，當大名滅亡或忠誠度低以致出走的武將，便會成為浪人，有時候他們也會輾轉往來各城。就前者而言，想要「錄用」對方是很難的，當然如果投緣度並不差，或許有機會成功。若就後者而言，尤其消滅原先主家的元凶是玩者時，失敗的可能性便極高。基本上「錄用」的成功率，與使者「錄用」特技的有無，以及與大名之間的適性大為有關。

此外於作戰中俘獲敵將，或捕獲前來施計的潛伏武將時，將會出現「錄用」「斬首」「釋放」等戰後處理指令，以決定如何處置。其中當然有堅決不降的武將，此時便只有予以「釋放」或「斬首」。

不過由於「錄用」與大名威信值、威信主義的差異有關，於是經常會出現釋放多次，對方便會歸降的情況。因此對於無論如何都想獲得的人材，建議應儘量避免「斬首」，予以當場釋放。

提昇忠誠度的方法

◆提昇忠誠度的方法

提昇忠誠度的方法		
	直接的方法	賜予官位
		賜予家寶
		聯姻成為同門族人
	間接的方法	提昇威信
		使其長期任官

備考：影響忠誠度的數值包關仕官年資、是否同門、武將的義理、大名的威信、與大名的適性，及威信主義等。

◆武將能力解說

能力	政治	政治力。影響「開發」「建設」「外交」「朝廷」等指令的執行效果。
	戰鬥	戰鬥力。影響部隊的攻擊力。
	指揮	指揮能力。影響指揮範圍、部隊的守備能力。
	智謀	影響「外交」「謀略」「計謀」等執行效果。
兵種	步兵	影響步兵部隊的攻擊力。
	騎兵	騎兵、槍騎兵部隊的攻擊力，影響「突擊」的次數。
	洋槍	洋槍、槍騎兵部隊的攻擊力，影響「大砲」的精準度與使用壽命。
	水軍	水軍部隊的攻擊力，影響「弓」「洋槍」在水上的攻擊力。
內政特技	農業	影響田地開發的作業效率。是開發LV 3水田所必須的。
	商業	影響城鎮開發的作業效率。是開發LV 3鎮所必須的。
	建設	影響「施計」的執行效果，村莊、市集、洋槍鑄造村的建設，與建設作業效率。
	錄用	有利於「錄用」浪人。
	外交	有利於「外交」斡旋。
戰鬥特技	連發	可率領槍兵部隊連續開槍射擊。
	火箭	有利於施展「火計」。
	突騎	有利於「突擊」。
	騎兵	編制槍騎兵部隊所必須。
威信主義	蔑視	重視義理而不執著於威信。雖然較難以「錄用」，不過容易提昇忠誠度。
	輕視	稍微重視義理。
	重視	稍微重視威信。
	絕對	重視威信，不拘泥於義理人情的類型。比較容易變節。
職業	茶人	大多屬於外交卓越的武將，臺詞也富於變化。
	忍者	影響「謀略」的執行效果，以及被捕的機率。
	劍客	影響「暗殺」的執行效果。
	僧侶	大名為僧侶時，影響與本願寺的關係，及基督教關係的事件等。

想要確實地提昇[illegible]武將的忠誠度，透過長期仕官的方式最為有效。亦即身為元老大臣的武將，忠誠度自然相對較高。

然而想要短期間提昇忠誠度時，其方法則因武將的「威信主義」而異。所謂「威信主義」便是該武將是否重視威信，或相對重視人情義理的表現，由重視威信的類型往下劃分為「絕對」「重視」「輕視」「蔑視」等4種類別。當威信值提昇時，重視型武將的忠誠度便會增加（有關威信請參考152頁）。錄用此一類型時，威信較高的大名有比較容易錄用的傾向。「蔑視」則表示無視威信的存在，相對重視義理，因此賜予家寶比較容易提昇其忠誠度，不過家寶的效果也有限。因此與其提昇其忠誠度，不如賜予強力的武將，反倒更能夠活躍家寶的效果。此外若將公主嫁給麾下武將，使其成為同門族人時（「聯姻」），忠誠度會大幅提昇。





大名與城的指令

利用「大名」與「委任」指令，可以對麾下武將及所有城寨下達特殊的指示。靈活運用後將十分方便，請仔細把握其內容。

隱居

「隱居」是與大名非常有關的指令。選擇「隱居」時，大名便會隱退，由繼承人擔任大名。不過隱退的大名，將無法再以武將的身分登場。大名死亡時的處理方式，也與此相同，因此儘管是個使用機會較少的指令，當大名能力過低時，就該使其隱居，由優秀的武將繼承家督之位。

聯姻

大名擁有公主時，可藉由許配公主予麾下武將的方式，使該武將成為一門族人。成為同門的族人後，忠誠度便會上昇，並且不易背叛或出走，也難以呼應他國「內應」等謀略，當然也可以做為繼承人。當大名與一門族人的能力明顯偏低時，便可藉由「聯姻」使優秀的臣下成為一門，再讓大名隱居，使其得以繼任家督。

養子

當麾下武將中有尚未成人的武將時，便可將該名武將收為「養子」，使其成為同族。此時當然以優秀的武將做為養子的優先考量，尤其身後並無繼承人的大名，可藉由冊立養子的方

◆委任的種類

委任的種類	解說
積極攻勢	委任該城攻擊指定的敵城。 整頓內政軍事之後，進攻敵城。
消極攻勢	委任該城對指定的敵城施計，削弱其實力。 適合「智謀」「戰鬥」能力高、身為忍者與劍客的武將較多的城。
內政	委任該城做為物資的生產據點，積極地進行內政開發，並運輸物資至指定的城寨。致力內政，以便增加軍糧與金錢收入。
支援	委任該城察覺敵軍接近指定的城寨時，便立即派遣援軍。 整體有建設洋槍鑄造村，提昇國力的傾向。

◆移動指令

派遣

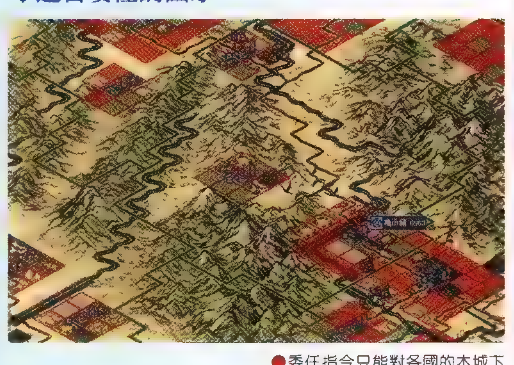
派遣武將至指定城寨的指令。當移動所需的時間僅有1個月時，便會瞬間到達目的地。

召集

召集武將至指定城寨的指令。此時會顯示可移動的武將，接著再從中選擇。

備考：由城寨運輸軍糧、金錢、洋槍、軍馬等物資時，必須編組軍團並下令「移動」。此時移動途中若遭到敵軍襲擊，便會進入作戰畫面。

◆適合委任的國家



●委任指令只能對各國的本城下達。當本城周圍環繞著我方的支城時，便可將該國委任城主。

式，解決後顧之憂。不過養子最多只能擁有5人，成為養子的武將與同門族不和時，有時同族會少見地發出反對「養子」的聲浪，忠誠度也隨之下降。

賞罰

將大名擁有的家寶賜予麾下武將，或授與朝廷頒賜的官位。相反地、也可以沒收麾下武將持有的家寶。大致上賜予家寶時，忠誠度會上昇，不過依武將威信主義的不同，其幅度多手有些差異；若是沒收家寶，則忠誠度會大幅滑落。家寶依種類的不同，而具有各種特殊的效果，用於強化武將能力時頗有助益。至於官位，是無法沒收的。

放逐

放逐麾下武將，使其成為浪人。由於優點很少，並不經常執行。如果真有必要使用，大概就是用於放逐無能的同族一門吧。



如何活用人材

善加利用家寶

『烈風傳』中有許多具有各種效果的家寶登場，在此將為各位解說家寶的有效使用法。

則可修得職業，此外尚有具備各種效用的家寶，因此收集這些夢寐以求的家寶，也是一種樂趣。

家寶的買賣

如先前所述，大多數的家寶均可由商人手中購得。選擇「大名」指令中的「賞罰」選項，便可賞賜家寶予武將或加以沒收。給予家寶後，武將的忠誠度得以上昇，沒收則會大幅下降。儘管沒收家寶的場合較少，若發現新加入的武將身上懷有不相稱的家寶時，便可使用這個指令。

忠誠度的昇降幅度因武將與大名



何謂家寶?

在日本戰國時代，名刀與茶具實際上經常用來做為政治戰略的工具。松永久秀就曾經贈送九十九髮茄子這樣的著名茶具，做為忠貞不貳的明證，而獲得信長的首肯；日後卻搗碎信長指稱「只要交出便可保住一命」的平蜘蛛茶釜，並隨之自盡。『烈風傳』便是以當時具有這種歷史典故的珍貴家寶為中心，設定了高達350種家寶。

有些家寶可以提昇能力值或兵種適性，有些可讓武將學會特技，有些

◆家寶的數值表

種類	解說
等級	家寶的級數。一級品最為貴重。
價格	家寶的實價。價格是固定跟隨等級的。
能力	持有該家寶時，能夠提昇的能力。
效果	同上、表示能力上昇的幅度。
兵種	同上、表示上昇的兵種適性。可使該兵種上昇1級。
職業	同上、表示附加取得的職業。
特技	同上、表示學會的特技。
特殊效果	表示其他特殊效果。請參照下圖。

◆家寶的特殊效果一覽表

家寶	效果
茶具	最大義理上昇
名馬	一定可以由戰場上撤退
兵法書、將棋盤、圍棋盤	可以使用所有的陣形
醫書	可以延長壽命
煙草	縮短壽命
舶來書、十字架	對基督教抱持好感
地圖	軍團的移動力上昇
香木	威信值上昇



●這是前田慶次。像這樣戰力很高，特技與職業卻相對偏少的武將，便可大量賜予家寶，相信應能擴大其活躍的場合。

的投緣度、及武將的威信主義而異。由於這點會直接顯示於賞罰視窗內，屆時再視情況按下「執行」。

家寶的附加價值

家寶中特別有價值的就是投擲暗器（例如手裏劍等忍者武器）與忍術書，因為獲得這些家寶賞賜的武將會成為忍者。武將成為忍者後，「謀略」的成功率將大幅上昇。而且不僅如此，攻城時越過城牆的可能性將會隨之大增，另外施展「謀略」失敗時，也幾乎不會被俘獲。此外若能賞賜農政書、商業書、建築書給容易成為擔當官的武將（亦即身分與「政治」較高的人），使其具備內政特技，也是一種良性思考。

當玩者賞賜同一種類的家寶時，只有等級較高的家寶數值會反映其效果。例如給予2本兵法書時，只能獲得賞賜等級較高的兵法書時所得到的效果（只有賜予茶具時，義理最大值會繼續累計）。





善加利用職業

忍者可以攀牆附壁，劍客則可以暗殺敵將。若能充份利用擁有這些職業的武將，戰略的範疇將變得更為寬廣。接著就為各位解說職業。

何謂職業?

所有的武將中，有一部份是具有職業的。職業分為忍者、劍客、茶人、僧侶四種，各自設定著特殊的效果。除了原本就擁有這些職業的武將，經由賜予某些家寶，一般武將亦可獲得職業。

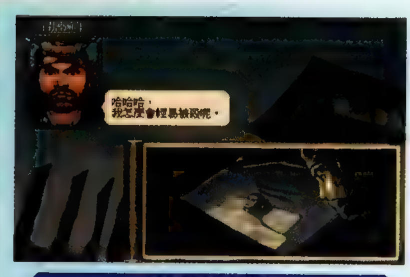
忍者

忍者的利用價值極高，因為忍者執行「謀略」指令時，成功機率便會大增。即使難以成功的「暗殺」，交由忍者執行也能夠提昇某種程度的成功機率。甚至連施計失敗時，也不須擔心被俘。此外攻城戰中執行「越牆」，也經常能夠得逞。

由於『烈風傳』設定攻城戰的進行時間為30天，當演變為大規模攻城戰時，勢將難以攻陷敵城，因此忍者的「越牆」能力便格外受到重視。

茶人

對茶道頗有心得的武將。由於學習茶道相當耗費時間與金錢，能夠被肯定為茶人的少數精英，遂基於這份優越感產生的同袍意識結合在一起。或許正因為如此，遊戲中的武將言談



忍者的利點

「謀略」指令中的「謠言」「暗殺」「施計」、作戰時的「施計」乃至「越牆」的成功率都會上昇。即使施展「謀略」失敗，也不會被俘獲。相反地敵人前來施計時，俘獲敵將的機率頗高。

◆忍者一覽表

武將名	戰鬥	智謀
瀧川一益	81	81
鈴木佐大夫	81	75
鈴木重秀	99	83
鈴木重朝	76	77
服部半藏	92	92
霧隱才藏	91	87
猿飛佐助	87	89
海野六郎	84	85
百地三大夫	90	90
蜂須賀家政	54	74
石川五右衛門	85	68
風魔小太郎	95	91
蜂須賀正勝	85	85

＊一開始就是忍者的武將只有13人。「戰鬥」高則暗殺成功率也高，「智謀」高則所有謀略指令的成功率都會上昇。

◆能夠成為忍者的家寶

家寶名稱	種類	等級
神傳忍術秘書	忍術書	5
忍術傳書	忍術書	5
忍術秘書應義	忍術書	4
伊亂記	忍術書	4
義盛百首歌	忍術書	3
忍法秘卷	忍術書	3
義經流忍術書	忍術書	2
正忍記	忍術書	2
忍秘傳	忍術書	1
萬川集海	忍術書	1
平型手裏劍	投擲武器	5
棒手裏劍	投擲武器	4
火車劍	投擲武器	3
鐵毬	投擲武器	2
捕火方	投擲武器	1

其他職業的利點

○劍客的利點

「謀略」指令中的「暗殺」成功率得以提昇，施展謀略失敗時，被俘的機率減低。而且其「戰鬥」能力往往很高。

○僧侶的利點、缺點

大名身為僧侶時，與本願寺家的友好度會變高。儘管基督教相關事件發生的機率變低，不過相對比較不易發生一向起義兵作亂。

○茶人的利點

常可聽到風雅的對白。而且其「政治」與「智謀」往往較高，善於外交交涉。

也頗有茶人之風。

僧侶

亦即佛家的僧人，以本願寺顯如、南光坊天海等人為代表。大名身為僧侶時，與本願寺家的友好度便會提高，當然也較不容易發生一向起義兵暴動。相對的，與基督教傳播有關的事件便較難發生，這點還請注意。

在這不知是否尚有明天的戰國時代中，武將們喜於聆聽禪宗教義這種「能夠使心胸豁達的哲學」，年老的武將更往往剃度為僧人的模樣（只是經常沉緬酒色）。因此遊戲中只需賜予武將一本佛教書，便可成為僧侶，想來或許就是這麼一回事吧。

劍客

劍客便是劍技與單打獨鬥的高手，以柳生宗嚴、宮本武藏等人為代表。其「暗殺」的成功率大幅提昇，甚至也和忍者一樣，被俘的機率較小。





與其他大名的應對法則 友好篇

若能與鄰國締結穩固的同盟，無論或攻或守都能相輔相成。接下來將為各位解說掌握『烈風傳』戰略關鍵的外交友好方法。

應對他國的策略

在『烈風傳』中，玩者並不須要打倒所有的大名，因為遊戲設定了「同盟統一」的結局。當玩家登上征夷大將軍之位，取得規定的本城數（初期為24座、上級為32座），並與其他大名結為同盟國，天下便可一統。亦即無須面臨將來勢必要毀棄同盟（「毀約」）的抉擇。

此外被視為『烈風傳』特徵的「威信」也導入於遊戲中。事實上當玩家與他國結為婚姻同盟後，可加乘若干對方的威信值於我國的威信上。而且基本上「同盟」並無期限，如果與同盟國「毀約」，不僅臣下的忠誠度會下降，連帶名聲為首的的威信相關數值也會大為惡化。因此如何善加運用「同盟」相關的指令，便是『烈風傳』耐人尋味之處。

饋贈

贈送他國家寶，以提昇對我國的友好度。當大名打算與他國結盟時，此選項大多用來做為執行其他外交指令之用的前置準備。

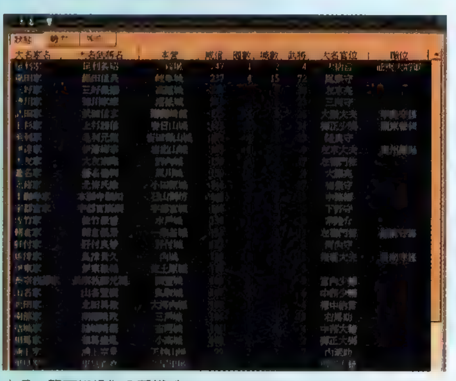
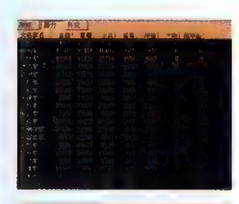
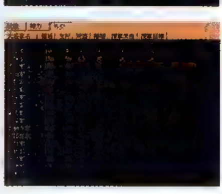
同盟

◆外交資料關係表 1

指令	使者		大名	大名之間的適性				對象大名		[illegible]	[illegible]
	政治	外交	威信	友好度	適性差	婚姻	家寶	威信	主義		
同盟	○	○	○	○	○	○		○	○	結為非戰同盟	成功時友好度上昇15點
婚姻	○	○	○	○	○			○	○	結為聯姻同盟	成功時友好度上昇20點
饋贈				○			○			提昇友好度	友好度不及10點，至少得送 7 級品；品：未滿20點為 8 級，未滿30點則為 9 級品。
求援	○	○		○	○	○			○	請求援軍	只可向同盟國提出。同盟國有 5 位武將，總兵力卻在千人以下，則無法請援。

●此表整合了影響外交的相關資料。其中「外交」代表特技、「家寶」表等級、「婚姻」代表婚姻關係、「主義」則表示威信主義。對擁有同一敵人的大名執行「同盟」「婚姻」「求援」指令，較容易成功。

◆大名家一覽表的說明

大名一覽可切換為 3 種模式。
〔狀態〕……可檢視其他大名的威信、官位、官職等。選擇攻擊對象時，相當方便。
〔勢力〕……攻擊敵城時，可先點選此一模式觀看大名家的軍備。
〔外交〕……可檢視「同盟」「婚姻」等關係。遊戲開始後，應先開啟這個視窗，觀察與他國之間的關係。

向他國提出結盟的請願。不過就如同先前所述，「毀約」也伴隨著許多缺點。因此就未來長遠的考量，應該慎選對象。不過與足利將軍家結盟時，需特別留意，因為如此便無法登上征夷大將軍之位，除非將來毀棄盟約，否則遊戲無法過關。

婚姻

這是將大名的公主嫁給他國的指令。原來結為婚姻關係的同盟國（如果與多國結親，以威信最高者為準），其威信值最多可加乘50％的比例至我國的威信。不過一旦婚姻國的大名威信下降時，我國的威信也會隨著滑落，這點必須留意。

求援

進行攻城戰之際，可向同盟國請援。畢竟以同盟國為後盾的進攻方式，已經是一種常態。此外相反地如果同盟國前來求援，我國依約出兵援助，則可提昇友好度與功動





應對他國的策略

與其他大名的應對法則 脅迫篇

弱肉強食，以下剋上可說是戰國習以為常的規則。在這權謀之術席捲的時代，是不能手下留情的。在此將為各位解說活用「威信」至極限的外交戰略。

殘酷的外交戰

「富者愈富、強者愈強」本為弱肉強食的定律，遊戲也有這樣的傾向。相反地、處於這樣的時局還能取得天下，才能稱為「以下剋上」。『烈風傳』經由「威信」的導入，使得這個傾向更為明顯。例如多數大名分別統治同一國的城寨時，國內的獨立勢力與弱小大名會惱於「該歸附何者」的課題，最後則大多屈服於強者旗下（威懾）。將威信活用至極限，以便順利地推展天下統一的指令，共有下列數項。

收編

這是用來勸說獨立勢力納入旗下的指令。除了各劇本一開始便已經存在的獨立勢力，尚有因為大名滅亡或家臣謀反，以致武將各據山頭的獨立勢力。如果試圖動用武力陸續解決這些對手，過程勢必繁複，因此若能透過收編儘早勸降，獨立勢力的支城、家臣、物資等，便可成為玩者的囊中物。

勸告

逼使他國歸降。如果能夠一舉成功，該國的城寨、家臣與物資，便可

◆外交資料關係表2

指令	使者		大名	大名之間的適性				對象大名		目的	備考
	政治	外交	威信	友好度	適性差	婚姻	家寶	威信	主義		
收編	○	○	○		○			○	○	收編獨立武將	只能以獨立勢力為對象。
勸告	○	○	○		○			○	○	勸說他國歸降	威信、總兵力必須大於對方。此外對方的相鄰國數、接壤國的城數也會有所影響。
毀約										解除盟約	友好度、名聲、麾下武將的義理均下降，兩家之間的婚姻關係則解除。

●表格圖示的意義與前頁相同。「勸告」「收編」一旦成功，即可淨賺對方的城池、家臣、物資。不過成為家臣後的功勳將會減半，忠誠度與身分則重新設定。

◆這種城可予以威脅奪佔！





●威信值超過700的時候，「收編」指令便可開始發揮效能。不過即使放任他們不管，獨立勢力大多也會自動歸降，因此「收編」指令可針對位於通往敵國本城城途中、形成阻礙的獨立勢力加以鎖定。不過如果使者表示「我有自信」時，最好別太相信。

盡落我國手中。此時原先的大名會成為宿老，其他武將則功勳減半（亦即身分降低若干），成為我國的部將。

當然這項指令的成功率並不高，及至本國威信如日中天的遊戲後期，弱小的大名才會格外輕易地來歸。

毀約

亦即毀棄與他國之間的同盟，也是必然成功的唯一「外交」指令。

「毀約」當然有許多的缺點，首當其衝的就是友好度、名聲、麾下武將的義理等數值的下滑。其中友好度會大幅下降，而且一旦「毀約」，大多馬上被視為敵國看待。尤其婚姻關係消失時，有時候武將也會隨著發動叛變。名聲的跌落也與威信的下滑相關，其中威信大多會降低50點左右。此外義理的滑落也代表著武將忠誠度的降低。因此為了防範這樣的事態發生，還是有必要慎選同盟的對象。





應對他國的策略

對朝廷施展外交攻勢

若能利用天皇的權威提昇自己的威信，操縱他國亦非難事，在此將為各位解說與「同盟」同樣掌握著外交戰略關鍵的朝廷指令。

何謂朝廷？

朝廷在當時雖然已經有名無實，不過天皇依然以庶人之神的身分，向天下昭示威容，威權隆盛一時。如果朝廷代表「王師」，表示與其敵對者是為「賊寇」。因此在『烈風傳』中，利用朝廷做為後盾以順利取得天下，是具有其可能性的。

進貢

奉送朝廷獻金，以提昇朝廷友好度。如果朝廷友好度過低，有時候我國會變成亂臣與討伐對象，而且威信會大幅下降，因此無論如何都必須極力避免。此外索取官位後，朝廷友好度也會下降，必須隨後進貢一番才行。

官位

要求朝廷授與官位。一旦取得較高的官位，威信便可提昇，尤其執行「朝廷外交」等指令時，局面相對有利。如果大名取得多數的官位，亦可賜予麾下武將以利外交。

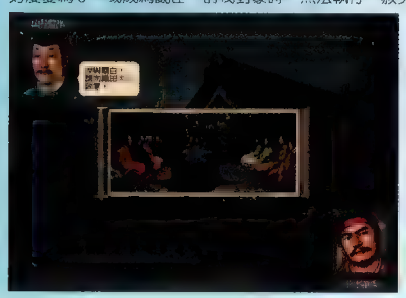
詔令

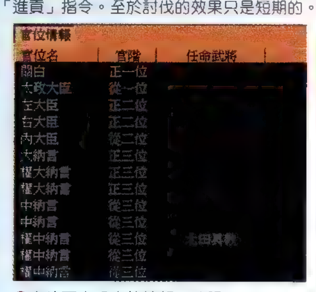
奏請朝廷賜予平定鄰近諸國的詔令，成功後威信便會暫時上昇。若能暫時提昇威信，亦可善加利用於「勸

◆朝廷外交資料關係表

指令	使者 政治	使者 智謀	使者 外交	使者 官位	使者所屬大名 官位	使者所屬大名 朝廷友好度	大名間 友好度	對象大名 朝廷友好度	對象大名 官位	其他 金錢	其他 支配京都	內容	備考
官位	○		○	○		○					○	奏請賜予官位	大名可保有數種官位
詔令	○		○	○	○	○					○	取得平定各國的敕命	威信值會暫時上昇
討伐	○	○	○	○	○	○		○	○		○	取得討伐他國的敕命	無法對成為亂臣、討伐、詔令、推舉的對象大名執行。對象的朝廷友好度會下降100，威信則下降1/4 。
亂臣	○	○	○	○	○	○		○	○		○	使他國成為亂臣	無法對成為亂臣、討伐、詔令、推舉的對象大名執行，已有大名被視為亂臣時也不行。亂臣的朝廷友好度將變為0，威信則減半。
赦免	○		○	○	○	○					○	解除亂臣狀態	
推舉	○		○	○	○	○	○	○	○		○	提昇他國的威信	只有官位較我國低，且並非亂臣與討伐對象的大名才可執行。
進貢	○		○	○	○	○				○		獻上金錢	提昇朝廷友好度
讒言	○	○	○	○	○	○		○	○		○	以讒言毀謗他國	降低他國的朝廷友好度（不可對同盟國執行）

●以上為整合朝廷外交可行與否的影響資料。「支配京都」亦即表示是否將室町皇宮（二條城）納入旗下。當朝廷友好度變為0，或成為亂臣、討伐對象時，無法執行「赦免」「進貢」指令。至於討伐的效果只是短期的。





●官位可由「官位情報」確認。

告」、「收編」「錄用」等指令。

推舉、讒言

推舉官位較我國為低的大名，以提昇其威信值。由於與我國結有婚姻及同盟關係的大名威信，是影響我國威信的一大要素，因此若能提昇該國的威信，我國的威信自然也會上昇。

此外「讒言」便是向朝廷毀謗他國，使其朝廷友好度下降的指令。

討伐、亂臣、赦免

「討伐」便是奏請朝廷對他國發出討伐令。成為討伐對象的大名，其威信值將會減為4分之3，朝廷友好度則下降100。

「亂臣」則是啟奏朝廷，使他國朝為亂臣的指令。成為亂臣的大名，其威信將減半，朝廷友好度則降為0。而且毗鄰亂臣四周的大名，大多會視亂臣為敵國。一旦我國成為亂臣時，可藉由「赦免」挽回絕境。





應對他國的
策略

使謀略更具有效果

內應、暗殺、策反均為直接對敵人造成極大傷害的強力指令，成功率雖然不高，運用方法其實因人而異。在此將傳授各位施展謀略的訣竅。

何謂謀略？

在權謀之術紛飛亂舞的戰國時代，配合利用家寶與朝廷的外交戰略之外，暗殺與離間這種血腥的幕後作戰也大為展開。

其訣竅在於運用「智謀」較高的武將，若要執行「暗殺」指令，則派遣劍客或忍者。尤其劍客與忍者較不容易遭到捕獲，可以積極地前往他國施計。此外甚至可以輕易地擄獲敵人的奸細。

謠言

對他國大名散播不利的謠言，降低臣下的忠誠度。是做為「策反」「內應」前置作業的基本指令。

內應

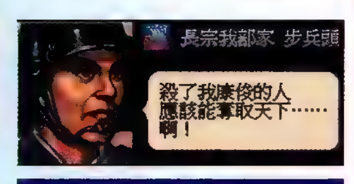
與他國武將約定作戰之際臨陣倒戈，作戰時便可利用「快馬」中的「內應」選項唆使對方叛變。進行攻城戰時，擔任內應的武將也會助我開啟城門，效果極大。

策反

施以謀略使他國武將叛變。一旦成功，城主很容易就會叛變，其他武將則容易出走。不過即便如此，並不

◆謀略指令解說

內應	與他國武將約定作戰時臨陣倒戈	作戰時可利用「快馬」的「內應」選項使其叛變
策反	暗中唆使他國武將發動叛變	城主容易叛變，駐守武將則容易出走
謠言	散播他國大名不利的謠言，使其與武將失和	降低臣下的忠臣度，對於義理度較高的武將無效
暗殺	暗殺他國的武將	暗殺大名時很難成功
變心	使他國武將變節，改變其性格與主義	敵將的威信主義與執行武將相同時無效
施計	對他國城寨放火，降低其防禦度	城主不在城中時，則受大名的「智謀」影響。一旦大為成功，甚至可削減其軍糧
捕獲	捕獲侵入領地施展謀略的敵將	當城寨中沒有忍者或駐守武將時，不會遭到捕獲



謀略的風險

●施展謀略而遭到擄獲的武將，將會面臨「錄用」「斬首」「釋放」等其中一種處分。因此擔任刺客的武將一旦被捕，還是有可能遭到處死的，這點務必銘記於心。尤其敵城若有忍者或劍豪，施計者更容易被捕。

◆謀略資料關係表

指令	實行武將					目標敵將										友好度	目標城主		城防禦度
	戰鬥	智謀	忍者	劍豪	主義	戰鬥	智謀	忠誠度	威信	忍者	劍豪	仕官年	義理	主義	性格		智謀	兵力	
內應		○						○	○				○	○	○				
策反		○					○	○	○				○		○				
謠言		○	○				○			○		○			○	○			
暗殺	○	○	○	○		○	○			○	○								○
變心		○			○		○							○					
施計		○	○														○	○	

＊無法對所有同盟國、獨立勢力、大名、隱居的武將執行。「內應」「策反」的成功率，尚受大名彼此的兵力、城寨數、威信差距，以及性格等因素影響。

代表武將謀反，一定會有出走的情形。

變心

使他國武將變節。一旦成功，對方的威信主義（「絕對」「輕視」等）將會趨近於執行武將（使者）的主義。因此當敵將重視威信時，比較容易遭到威信值高的大名拉攏。

暗殺

暗殺他國的武將。由於在遊戲中，武將較多的城寨相當難以攻陷，因此用於減少武將人數的「暗殺」指令，便是一種有效手段。其中忍者與劍客的成功率自然較高，且不易遭到捕獲。

施計

對城寨放火以降低城防禦度。防禦度下降後，城門於作戰期間的耐久度便會降低，效果相當卓著。

應對他國的策略

有關威信、威壓的一切

「威信」是信長之野望系列首次登場的設定，兼具權威與實力的大名，迫使諸多武將俯首稱臣，進而歸降於帳下，此誠然一快事也！



威信與威迫

強大的大名光是因為其存在，便足以給予弱小勢力施加莫大壓力。就連難以承受這種威勢的獨立勢力，有時候也會自行前來歸附。

將這種充滿戰國時代真實寫照的威勢關係予以重現的便是「威信」。尤其是在同一國內，混雜著不同勢力時，彼此便會相互給予壓力，這種壓力稱為「威壓」。威迫經由威信值與各勢力擁有的城寨數、兵力等資料數據化，當雙方威壓的差距過大，弱小勢力便會順從龐大勢力的「收編」或「勸告」指令，或者自動前來歸降。

構成威信的要素

威信主要由以下的資料構成。不過有時候也會因為成為亂臣、討伐對象，使威信大幅滑落，或經由特殊事件產生變化。

基本威信值…由擁有的城數決定。若以擁有20座本城為例，大約就高達300左右。取得新城時便可上昇；失去城寨時，自然會下降。

名聲…大名的名聲。戰事獲勝或「勸告」「收編」等指令成功時，威信便會上昇。反之解除同盟或婚姻關係時，便會下降。

官職…於室町幕府中擔當的職務，

◆威信變化主因

上昇主因	統治的城數增加。本城＋10、支城＋3
	兵士數增加
	大名的威信主義改變
	名聲上昇
	取得官位、官職。並只受最高位階影響
	締結同盟、婚姻關係
	獲得詔令、推舉
	「勸告」「收編」成功
	作戰獲勝
	佔領京都
	發生事件
下降主因	失去城寨
	兵員減少
	大名的威信主義改變
	名聲下滑
	官位、官職失去或下降
	同盟、婚姻關係解除
	失去詔令、推舉
	成為亂臣、討伐對象
	作戰失敗
	佔領下的京都失陷
	「毀約」或拒絕「求援」
	發生事件
	受到「謀略」的「內應」「策反」影響
	受到「外交」的「同盟」「婚姻」「收編」「勸告」影響
威信主要效果	作戰時執行「快馬」的「誘降」，容易使敵將叛降
	「錄用」重視威信型武將時，尤其容易成功
	麾下武將的忠誠度相對變高
	獨立勢力會隨著威信的高漲而歸降

＊尚有其他間接導致威信昇降的因素。

其中征夷大將軍為46。官職越高，威信自然也越高。名目尚包括各國的守護職，與各地方的管領、探題等。

官位…於朝廷擔任的職位，可經由「朝廷」指令的「官位」取得。官位越高，威信自然越高。但無論是官位或官職，一旦取得數個時，只受最高位階影響。其中以關白46點為最高位。

婚姻同盟…與同盟家聯姻時，對方的威信值最高可加乘50％至我方的威信上，此後則隨著對方威信值的昇降而隨之更動。當聯姻對象有數國時，以威信最高的大名威信值決定附加數值的多寡。

支配京都…佔領室町皇宮或二條城時，威信便可增加20點。

詔令…取得來自朝廷平定鄰近地域的「詔令」時，威信值會暫時上昇。敕命可經由「朝廷」指令的「詔令」取得。

推舉…受同盟國向朝廷「推舉」時，威信便會上昇。





官位與官職的效果

身在朝廷的職位稱為官位，身在幕府的職務稱為官職。如果萬事順利，甚至可可以取得征夷大將軍、關白、太政大臣等夢寐以求的稱號。

何謂官位、官職

當時獲得官位與官職的人們，事實上幾乎都無法善盡其名目上的職責。這是因為薩摩守並非受封於薩摩，即便是刑部卿，也並非司掌刑罰訴訟。不僅如此、有時候甚至未曾照會幕府，便自行冠上官職的稱號。

不過官位與官職雖然僅流於表面上的裝飾，戰國大名們為了掌握民心，還是巧妙利用了這些官位與官職。

遊戲中的官位與官職，雖然並無特殊的用途，不過若做為外交戰略的一環，便可成為相當有用的指令。此外官位可賜予武將，官職則可由大名取得。

如何取得官位與官職

官位可經由「朝廷」指令中的「官位」取得。由於大名的威信與朝廷友好度等因素也具有影響力，因此無法取得名不符實的官位。當大名取得多數官位後，亦可直些賜予麾下武將。

官職則必須滿足某種設定條件，發生事件後方可取得。例如若能佔領

◆官位、官職的效果

威信的上升　取得官位後、得以提昇威信（其幅度依官位而異）

↓

- 威信上昇
- 有利於「外交」「謀略」
- 容易錄用重視威信型的武將
- 能夠較具效率地擴展勢力

做為恩賞之用　取得多數的官位後，可做為賜予部將的恩賞

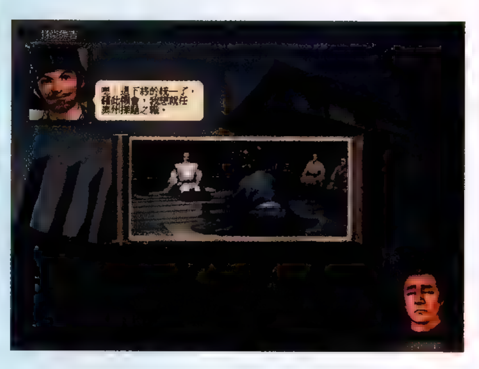
↓

- 部將的忠誠度、與大名之間的友好度上昇

↓

- 使部將趨於安定，亦可防範敵方的「謀略」





可經由事件而獲得官職。

●官職可經由事件獲得。上圖為守護職的任命，右圖則為管領職任命的代表性例子。

羽前、羽後所有城寨，大名便可獲得成為羽州探題的權利。所謂征夷大將軍與管領、探題等，便是幕府的官職。

取得官職與守護職後，威信與朝廷的友好度均會增加，與其他大名之間的友好度也會上昇，可說擁有許多特別待遇。

此外、如果已經有大名已經身居某個官職時，除非消滅該家，否則無法取得其官職。

官位的贈與方式

執行「大名」指令中的「賞罰」，可將官位賜予麾下武將。

賜予官位後，武將的忠誠度與義理均會上昇，而且難以受到敵方「謀略」的影響。不過大名最高位階的官位，是無法讓給部將的。

有時雖然也會發生被俘或叛降的武將其官位較大名高的情形，但是官位與家寶是不同的，無法加以沒收。



支城的建設
推案情報

執行「築城」指令，便可於喜好的地點建設支城。既然此舉耗時費力，自然以選擇條件較佳的便利地點築城為宜。在此就為各位介紹有利的築城重點吧。

特惠推案大放送！

日照良好!?

陸中

藤澤城

金錢收入驚人！安全性最高！此隱密資產一旦形成，如虎添翼！

由距離最近的水澤城移動至此，也要花上2～3個月的時間。或許正因為如此，敵軍幾乎不會來犯。因此可於城內保留最低限度的兵力，亦無建設村莊的必要。在此可於所有平地造鎮，利用包含金山所得的大量金錢，與商人進行交易。當商人前來時，便可大賜購買家寶。亦即此地的利用法並非做為軍事地點，而是形成隱密商店。





●可讓無法適用於戰爭與內政的能力平庸武將常駐此地，以便能夠應付商人前來的任何時機。

陸前 垣理城

交通最便利！可大量開發水田！成為環境超群的靜謐田園區！

與奧州道路相較之下，常磐道一帶的支城較少，因此由岩出山城行軍攻打西南側的小高城時，便相當費時。因此若能於途中建造垣理城，運輸將會變得更為方便。由於8格均為平地，而且受2道河川相夾，生產價值可謂無庸置疑。伊達家若建城於此，可做為攻打相馬家的據點。此外南部家與大崎家等東北地方的北區大名以此為運輸地點，亦相當便利。當然用來做為由南北進的據點，也是另一種手段。

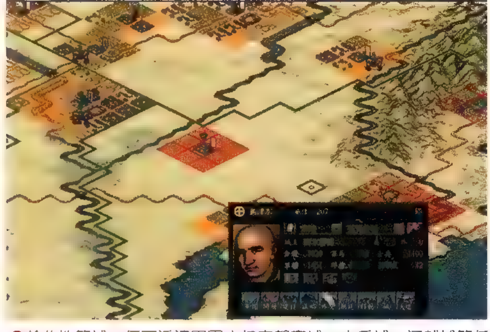


●完全統治東北地方後，相較於位於內陸區的岩出山城，做為運輸要道的垣理城效果較佳。

常陸 多賀谷城

至新都市中心只需1分鐘！住宅用地寬廣！是都市生活計畫的發源地！

關東平原一帶沿著河川的平地相當富饒，因此可選擇建地條件較佳的地點築城。此處不僅可做為生產地，對於關東以外的大名而言，做為前線基地也是相當珍貴的地點。例如今川家與北條家結有同盟，因此無法攻佔小田原城。如果屢次由駿府城派遣軍團前來此地，勢必浪費時間。因此若於此處建設支城，應可成為攻打宇都宮家與結城家、佐竹家的良好根據地。



●於此地築城，便可派遣軍團攻打宇都宮城、水戶城、河越城等任何對象。



南信濃

飯田城

限定推案！手腳快者捷足先登！你還可以立刻成為馬場主人喔！

相較於東西交通、中部地方的南北交通非常不便。因此若能建造飯田城做為中繼站，便可立即改善信濃方向與東海方面的運輸。以武田家而言，可用於攻打德川家；反之德川家亦可用於攻打武田家。而且河川也流經此地，尤其居然還有馬產地，可說是最大的魅力。儘管築城費時，若能事先由長篠城至高島城建設道路，必然能夠成為相當便利的運輸道路，直到統一全國為止。



●就軍馬的取得而言，武田家自然毫無罣礙，不過德川家與今川家就顯得較不順遂了。因此攻陷此城以便編組騎兵軍團吧。

備中備後

大富山城

土地肥沃！周圍環境交通便利！是中國地方的新終點站！

由鳥取城及月山富田城往瀨戶內海方向的運輸，可說相當費時。在此建議建造的中繼點，便是大富山城。它不僅聯繫著南北，而且吉田郡山城與鶴首城、津山城等較為深入內陸的不便城寨，也得以經由這座支城，大幅改善運輸之便。雖然河川與山岳佔去2格統治範圍，不過由於是受到2條河川相夾的平地，相較於此地多丘陵地帶的支城，生產力也比較高。



●如此利用業已完成的道路以建造支城後，城寨的交通將更為便捷。

周防長門
岩國城

新開發地點！四周寧靜！可由此踏出希望的第一步！

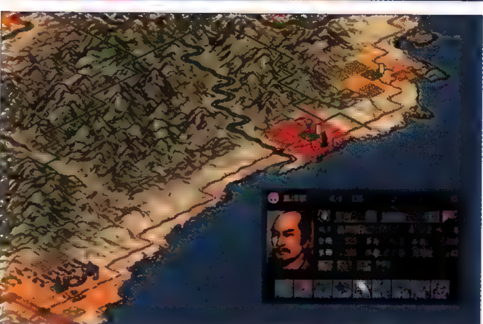
中國地方雖然東西交通相當便利，但是來到山口一帶卻惡化起來。相較於其他城寨間的距離，新高山城與高嶺城的間距可說偏遠。即使以傳水桶救火的接力方式，由近畿地方前往新高山城，也要花1個月才能運輸物資，但來到此地便會陷入停滯。因此若能在於建造岩國城，便可讓交通順暢得一氣呵成。當本州的大名進攻九州時，或由九州進攻本州時，均為有利的支城。

●支城建立於遠處時，為了能夠於完成後立即入城，應該派軍團於附近待命。

日向
延岡城

具潛力的開發地點！先佔先贏！是個能夠望海的南方樂園勝地！

九州地區城寨間距較長的，便是母牟禮城與佐土原城之間。在此建議建立的中繼點，便是延岡城。看似狹窄的這個地方，意外地竟有8格平地，而且尚有河川流經城南，因此可開發水田，只要整治河川，便可獲得相當多的軍糧收入。儘管母牟禮城只能開發旱田，軍糧陷於不足的情況，不過若能由此城補給，便不至有太大的問題。



●九州地方的中央部份屬於秋靈帝帶，必須沿著東西海岸確保補給路線。





烈風傳外傳

權藏戰記

第二話

老子驚天動地的策略怎麼會～！



步兵防衛戰線

某城主「…如此這般、今後城裡的守備隊長的職務就交給你了。以後就叫做『步兵頭權藏』吧。」

權藏「真是個好名兒！安心地交給俺吧！」

來到某處城內的權藏，突然被任命為守備隊長，如今恍如置身夢中。

然而城主卻嘴角泛起了詭譎的微笑悄然離去。

太助「很明顯的，這件事有點古怪…」

果然一如太助擔心的，翌日敵國便立即發動大軍前來進犯。

太助「你這小子遭了人家的道啦。我看還是三十六計走為上策！」

權藏「什麼話！現在正是俺揚名的大好機會。比耐力的話，俺是不會輸給誰的。大夥兒跟我來！」

然而攻打而來的敵軍之中，卻有個即便賭上耐力也莫可奈何的傢伙，他就是軍師。

「火計、混亂、挑釁！」

權藏等人就在「計謀」之下陷入混亂，唯一值得慶幸的，大概就是不會發生「內應」這檔事吧。結果守城瞬間失陷，大夥兒只能四下喊救命。

權藏「老子驚天動地的完美策略怎麼會～！」

太助「這種光靠耐力的鳥策略，完美個屁！」



第三部



情報要覽

時間就是金錢，情報是為力量——
這是至今依然不變的作戰眞理。
舉凡一百七十九座城×3大劇本、三百五十件家寶、
以及威信數據。
如此龐大的資料，將在此一舉公開！



●聳立於險峻高山的岐阜城。織田信長於此號令「天下布武」。（岐阜縣金華山）

城池資料一覽表

在此將依照各劇本，爲各位介紹登場於劇本中的所有179 座城寨。資料爲遊戲開始前的初始設定值。城主欄位爲「—」的城，表示該城沒有城主。此外尙有經由築城形成的城寨，與透過事件改變城名與規模的城。

劇本 1　桶狹間會戰

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
福山城	陸奧津輕	安東家	蠣崎季廣	37	80	1	3	2215	3213	654	32	1964
石川城	陸奧津輕	南部家	石川高信	54	120	2	5	2687	4706	962	48	2888
九戶城	陸奧	南部家	九戶政實	36	80	1	3	2150	3028	616	30	1850
八戶城	陸奧	南部家	八戶政榮	37	80	1	3	2207	3189	649	32	1949
三戶城	陸奧	南部家	南部晴政	53	120	2	5	2647	4569	934	46	2803
水澤城	陸中	大崎家	—	36	80	1	3	2111	2921	594	29	1784
不來方城	陸中	大崎家	大崎義直	47	100	2	4	2554	4259	870	43	2611
寺池城	陸前	獨立	葛西晴信	48	80	2	3	2959	5701	1168	58	3504
白石城	陸前	伊達家	伊達實元	41	80	2	3	2520	4146	847	42	2541
岩出山城	陸前	伊達家	伊達晴宗	64	140	3	6	3043	6027	1235	61	3706
豬苗代城	岩代	蘆名家	豬苗代盛國	38	80	1	3	2304	3472	708	35	2124
須賀川城	岩代	獨立	小峰義親	47	80	2	3	2921	5555	1138	56	3414
二本松城	岩代	獨立	二本松義國	49	80	2	3	3004	5872	1203	60	3610
黑川城	岩代	蘆名家	蘆名盛氏	58	120	2	5	2963	5714	1170	58	3512
三春城	磐城	獨立	田村隆顯	48	80	2	3	2938	5620	1151	57	3454
大館城	磐城	獨立	岩城重隆	49	80	2	3	3021	5939	1217	60	3652
小高城	磐城	相馬家	相馬盛胤	53	100	2	4	2981	5783	1185	59	3555
大館城	羽後	獨立	淺利勝賴	45	80	2	3	2797	5097	1043	52	3130
橫手城	羽後	獨立	小野寺輝道	47	807	2	3	2874	5378	1101	55	3304
土崎湊城	羽後	安東家	安東愛季	51	100	2	4	2816	5168	1058	52	3174
新庄沼田城	羽前	最上家	清水義氏	40	80	1	3	2404	3776	770	38	2312
尾浦城	羽前	獨立	大寶寺義增	50	80	2	3	3056	6075	1245	62	3736

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
山形城	羽前	最上家	最上義守	54	100	2	4	3012	5906	1210	60	3631
袋田城	常陸	佐足家	佐竹義堅	40	80	1	3	2406	3784	154	38	2317
土浦城	常陸	獨立	小田氏治	50	80	2	3	3059	6089	249	62	3745
水戶城	常陸	佐竹家	佐竹義昭	59	120	2	5	3016	5920	242	60	3640
佐倉城	下總	獨立	千葉胤富	48	80	2	3	2952	5673	232	58	3487
古河城	下總	結城家	結城晴朝	57	120	2	5	2905	5494	225	56	3376
勝浦城	上總安房	里見家	正木時茂	39	80	1	3	2356	3630	148	37	2222
岡本城	上總安房	里見家	里見義賴	40	80	1	3	2423	3835	156	39	2349
久留里城	上總安房	里見家	里見義堯	58	120	2	5	2933	5599	229	57	3441
壬生城	下野	宇都宮家	壬生綱雄	38	80	1	3	2253	3321	135	33	2031
烏山城	下野	獨立	那須資胤	46	80	2	3	2855	5310	217	54	3262
小山城	下野	結城家	小山秀綱	39	80	1	3	2396	3753	153	38	2298
宇都宮城	下野	宇都宮家	宇都宮廣綱	57	120	2	5	2887	5430	222	55	3336
館林城	上野	長尾家	長尾景長	40	80	1	3	2470	3986	162	40	2442
沼田城	上野	長尾家	沼田顯泰	41	80	2	3	2537	4201	171	42	2575
箕輪城	上野	長尾家	上杉憲政	65	140	3	6	3047	6041	247	61	3715
鉢形城	武藏	北條家	北條氏邦	39	80	1	3	2389	3729	152	38	2283
忍城	武藏	長尾家	成田長泰	41	80	2	3	2500	4083	166	41	2502
江戶城	武藏	北條家	遠山綱景	41	80	2	3	2535	4196	171	42	2572
河越城	武藏	北條家	北條氏照	60	120	2	5	3070	6133	251	62	3772
下田城	相模伊豆	北條家	清水康英	37	80	1	3	2251	3316	135	33	2028
玉繩城	相模伊豆	北條家	北條綱成	38	80	1	3	2310	3491	142	35	2136
小田原城	相模伊豆	北條家	北條氏康	115	160	5	7	2766	4986	204	51	3061
大宮城	駿河	今川家	阿部元真	37	80	1	3	2196	3156	128	32	1929
興國寺城	駿河	今川家	葛山氏元	37	80	1	3	2249	3310	134	33	2024
駿府城	駿河	今川家	今川義元	48	100	2	4	2664	4627	189	47	2839
二俣城	遠江	今川家	井伊直親	39	80	1	3	2372	3679	150	37	2252
高天神城	遠江	今川家	朝比奈泰朝	40	80	1	3	2433	3868	157	39	2369
曳馬城	遠江	今川家	飯尾連龍	52	100	2	4	2904	5491	224	56	3374
長篠城	三河	今川家	奧平貞能	40	80	1	3	2411	3798	155	38	2326
吉田城	三河	今川家	鵜殿長照	40	80	1	3	2473	3995	163	40	2448
岡崎城	三河	今川家	松平元康	58	120	2	5	2957	5691	233	58	3498
那古野城	尾張	織田家	林通勝	40	80	1	3	2429	3855	157	39	2361
犬山城	尾張	織田家	金森長近	41	80	2	3	2500	4080	166	41	2500
清洲城	尾張	織田家	織田信長	54	100	2	4	3035	5993	245	61	3685
岩村城	美濃	獨立	遠山景任	48	80	2	3	2974	5755	235	58	3538
大垣城	美濃	齊藤家	稻葉一鐵	40	80	1	3	2462	3960	161	40	2426
稻葉山城	美濃	齊藤家	齊藤義龍	59	120	2	5	3001	5860	240	60	3603

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
上野城	伊勢志摩	獨立	百地三太夫	45	80	2	3	2786	5058	207	51	3106
鳥羽城	伊勢志摩	北富家	小濱景隆	39	80	1	3	2369	3669	149	37	2246
龜山城	伊勢志摩	獨立	關盛信	49	80	2	3	2987	5809	238	59	3571
長島城	伊勢志摩	本願寺家	本願寺証惠	51	80	2	3	3142	6418	263	493	3949
大河內城	伊勢志摩	北富家	北富具教	55	100	2	4	3056	6078	249	62	3738
岩殿山城	甲斐	武田家	小山田信茂	38	80	1	3	2262	3347	682	34	2047
躑躅崎館	甲斐	武田家	武田信玄	49	100	2	4	2683	4693	960	48	2880
木曾福島城	南信濃	武田家	木曾義康	37	80	1	3	2201	3172	646	32	1939
高島城	南信濃	武田家	秋山信友	38	80	1	3	2255	3328	678	33	2035
深志城	南信濃	武田家	原虎胤	48	100	2	4	2674	4664	954	47	2862
飯山城	北信濃	長尾家	村上義清	38	80	1	3	2302	3467	707	35	2121
小諸城	北信濃	武田家	飯富虎昌	39	80	1	3	2369	3667	748	37	2245
海津城	北信濃	武田家	真田信隆	56	120	2	5	2820	5181	1060	53	3182
櫻洞城	飛驒	姊小路家	三木顯綱	31	80	1	3	1701	1907	386	19	1158
松倉城	飛驒	姊小路家	姊小路良賴	40	100	1	4	2006	2640	536	26	1610
坡戶城	南越後	長尾家	長尾政景	40	80	1	3	2435	3873	790	39	2372
与板城	南越後	長尾家	直江景綱	41	80	2	3	2499	4078	833	41	2499
春日山城	南越後	長尾家	長尾景虎	69	160	3	7	2995	5838	1196	59	3589
村上城	北越後	獨立	本庄繁長	44	80	2	3	2736	4879	998	49	2995
栃尾城	北越後	長尾家	長尾景信	39	80	1	3	2370	3671	749	37	2247
新發田城	北越後	長尾家	色部勝長	56	120	2	5	2824	5195	1063	53	3191
魚津城	越中	長尾家	椎名康胤	41	80	2	3	2508	4107	167	41	2517
富山城	越中	神保家	神保長職	57	120	2	5	2923	5563	227	56	3419
穴水城	能登	富山城	長續連	37	80	1	3	2190	3140	127	31	1919
七尾城	能登	富山家	富山義續	63	160	3	7	2648	4574	187	46	2806
大聖寺城	加賀	本願寺家	鈴木重泰	49	80	2	3	3034	5991	245	460	3684
御山御坊	加賀	本願寺家	下間賴照	71	120	3	5	3638	8590	353	662	5296
大野城	越前	朝倉家	朝倉景鏡	40	80	1	3	2423	3835	156	39	2349
金崎城	越前	朝倉家	朝倉景紀	41	80	2	3	2491	4052	165	41	2483
一乘谷城	越前	朝倉家	朝倉義景	54	100	2	4	3014	5910	242	60	3634
後瀨山城	若狹	武田家	武田信豐	42	100	2	4	2219	3224	131	32	1971
宇佐山城	南近江	六角家	三雲成持	39	80	1	3	2379	3698	150	37	2264
水口城	南近江	六角家	浦生定秀	40	80	1	3	2445	3905	159	39	2392
觀音寺城	南近江	六角家	六角義治	68	160	3	7	2953	5678	232	58	3490
佐和山城	北近江	淺井家	磯野員昌	36	80	1	3	2158	3049	124	31	1863
今濱城	北近江	淺井家	阿閉真征	37	80	1	3	2219	3223	131	32	1970
小谷城	北近江	淺井家	淺井久政	59	140	2	6	2690	4719	193	48	2896
槙島城	山城	三好家	三好長逸	37	80	1	3	2180	3111	126	31	1901



城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
勝龍寺城	山城	足利家	細川藤孝	38	80	1	3	2288	3425	139	34	2095
室町御所	山城	足利家	足利義輝	49	100	2	4	2703	4764	194	48	2924
橫山城	丹波	波多野家	赤井直正	37	80	1	3	2210	3198	130	32	1955
八上城	丹波	波多野家	波多野秀治	53	120	2	5	2670	4650	190	47	2853
伊丹城	攝津	獨立	荒木村重	45	80	2	3	2800	5107	209	261	3136
高槻城	攝津	獨立	細川晴元	47	80	2	3	2876	5388	220	275	3310
石山御坊	攝津	本願寺家	本願寺顯如	68	120	3	5	3524	8061	331	621	4968
岸和田城	河內和泉	三好家	松友久秀	40	80	1	3	2419	3823	156	195	2341
高屋城	河內和泉	三好家	三好長慶	52	100	2	4	2898	5468	224	280	3360
高取山城	大和	筒井家	—	39	80	1	3	2376	3692	150	37	2260
多聞山城	大和	筒井家	筒井順慶	52	100	2	4	2887	5428	222	55	3335
根來城	紀伊	本願寺家	土橋守重	46	80	2	3	2832	5226	214	401	3210
手取城	紀伊	獨立	遊佐信教	46	80	2	3	2832	5226	214	267	3210
雜賀城	紀伊	本願寺家	鈴木佐大夫	67	120	3	5	3470	7821	321	602	4819
弓木城	丹後	一色家	稻富佑秀	34	80	1	3	1997	2617	106	26	1596
建部山城	丹後	一色家	一色義道	44	100	2	4	2389	3729	152	38	2283
竹田城	但馬	山名家	垣屋續成	34	80	1	3	1936	2461	100	25	1500
此隅城	但馬	山名家	山名祐豐	48	120	2	5	2298	3454	140	35	2113
羽衣石城	因幡伯耆	獨立	南條宗勝	46	80	2	3	2860	5329	218	54	3274
鳥取城	因幡伯耆	山名家	山名豐定	51	100	2	4	2819	5176	211	52	3179
神西城	出雲	尼子家	佐世清宗	37	80	1	3	2251	3315	135	33	2027
瀨戶山城	出雲	尼子家	赤穴盛清	38	80	1	3	2309	3488	142	35	2134
月山富田城	出雲	尼子家	尼子晴久	60	140	2	6	2764	4981	203	50	3058





城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
津和野城	石見	毛利家	吉見正賴	34	80	1	3	1974	2559	104	26	1560
益田城	石見	毛利家	益田藤兼	35	80	1	3	2021	2680	109	27	1635
福光城	石見	尼子家	本城常光	49	120	2	5	2372	3679	150	37	2252
三木城	播磨	獨立	別所就治	47	80	2	3	2903	5488	224	56	3372
上月城	播磨	赤松家	赤松政秀	40	80	1	3	2408	3789	154	38	2320
姬路城	播磨	赤松家	浦上政宗	57	120	2	5	2922	5560	227	56	3417
津山城	美作	赤松家	赤松義祐	46	100	2	4	2537	4202	171	42	2576
岡山城	備前	浦上家	宇喜多直家	38	80	1	3	2296	3449	140	35	2110
天神山城	備前	浦上家	浦上宗景	50	100	2	4	2779	5032	206	51	3090
神邊城	備中備後	三村家	杉原盛重	40	80	1	3	2448	3916	159	39	2399
鶴首城	備中備後	三村家	三村家親	58	120	2	5	2975	5762	236	59	3542
小倉山城	安芸	毛利家	吉川元春	38	80	1	3	2274	3384	138	34	2070
新高山城	安芸	毛利家	小早川隆景	39	80	1	3	2333	3561	145	36	2179
吉田郡山城	安芸	毛利家	毛利元就	55	120	2	5	2788	5066	207	51	3111
指月城	周防長門	毛利家	-	40	80	1	3	2451	3924	160	40	2404
且山城	周防長門	毛利家	內藤隆春	41	80	2	3	2518	4141	169	42	2538
高嶺城	周防長門	毛利家	市川經好	54	100	2	4	3036	5996	245	61	3687
白地城	阿波淡路	三好家	—	38	80	1	3	2284	3412	139	34	2087
牛崎城	阿波淡路	三好家	—	39	80	1	3	2343	3588	146	36	2196
勝瑞城	阿波淡路	三好家	三好義賢	55	120	2	5	2800	5108	209	52	3137
天霧城	讚崎	三好家	香川元景	36	80	1	3	2156	3046	124	31	1861
十河城	讚崎	三好家	十河一存	47	100	2	4	2557	4267	174	43	2616
來島城	伊予	河野家	來島通康	37	80	1	3	2246	3300	134	33	2018
宇和島城	伊予	獨立	希園寺實充	47	80	2	3	2903	5489	224	56	3373
湯築城	伊予	河野家	河野通直	56	120	2	5	2809	5142	210	52	3158
本山城	土佐	獨立	本山茂宗	43	80	2	3	2669	4647	190	47	2851
安芸城	土佐	獨立	安芸國虎	45	80	2	3	2752	4936	202	50	3030
中村城	土佐	獨立	小島政章	46	80	2	3	2827	5207	213	53	3198
岡豐城	土佐	長宗我部家	長宗我部元親	50	100	2	4	2772	5008	205	51	3075
門司城	豐後	大友家	高橋鑑種	37	80	1	3	2234	3266	133	166	1997
中津城	豐後	大友家	吉岡長增	38	80	1	3	2289	3426	139	174	2096
城井谷城	豐後	大友家	吉弘鑑理	54	120	2	5	2714	4802	196	245	2947
母牟禮城	豐後	大友家	佐伯惟教	40	80	1	3	2419	3823	156	195	2341
岡城	豐後	大友家	志賀親守	41	80	2	3	2481	4021	164	205	2464
府內城	豐後	大友家	大友義鎮	53	100	2	4	2964	5718	234	292	3515
柳河城	筑前筑後	龍造寺家	浦池鑑盛	40	80	1	3	2407	3787	154	193	2319
古處山城	筑前筑後	大友家	筑紫惟門	42	80	2	3	2569	4306	176	220	2640
立花山城	筑前筑後	大友家	立花道雪	60	120	2	5	3098	6243	256	320	3840

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
大村城	肥前	獨立	大村純忠	47	80	2	3	2870	5367	219	274	3297
平戶城	肥前	獨立	松浦隆信	48	80	2	3	2963	5715	234	292	3513
日野江城	肥前	獨立	有馬晴純	50	80	2	3	3047	6041	247	309	3715
佐賀城	肥前	龍造寺家	龍造寺隆信	54	100	2	4	3004	5872	240	300	3610
古麓城	南肥後	相良家	丸目長惠	37	80	1	3	2176	3101	126	157	1895
水俣城	南肥後	相良家	犬童賴安	37	80	1	3	2236	3271	133	166	2000
人吉城	南肥後	相良家	相樂義陽	49	100	2	4	2695	4737	193	242	2907
宇土城	北肥後	獨立	隈部親永	45	80	2	3	2790	5073	207	259	3115
內牧城	北肥後	獨立	甲斐宗運	46	80	2	3	2867	5354	219	274	3289
隈本城	北肥後	大友家	赤星統家	57	120	2	5	2886	5425	222	277	3333
飫肥城	日向	伊東家	山田宗昌	34	80	1	3	2003	2633	107	133	1606
都城城	日向	島津家	北鄉時九	36	80	1	3	2133	2981	121	151	1821
佐土原城	日向	伊東家	伊藤義佑	46	100	2	4	2478	4012	163	204	2458
種子島城	大隅	島津家	種子島時堯	37	80	1	3	2209	3195	130	162	1953
垂水城	大隅	肝付家	禰寢重長	37	80	1	3	2236	3273	133	166	2001
肝付城	大隅	肝付家	肝付兼續	54	120	2	4	2689	4714	192	241	2893
出水城	薩摩	島津家	伊集院忠倉	40	80	1	3	2433	3868	157	197	2369
內城	薩摩	島津家	島津貴九	53	100	2	4	2930	5589	229	286	3435
安土城	南近江	織田家	（事件產生）	—	—	—	—	—	—	—	—	—
大阪城	攝津	豐臣家	（事件產生）	—	—	—	—	—	—	—	—	—

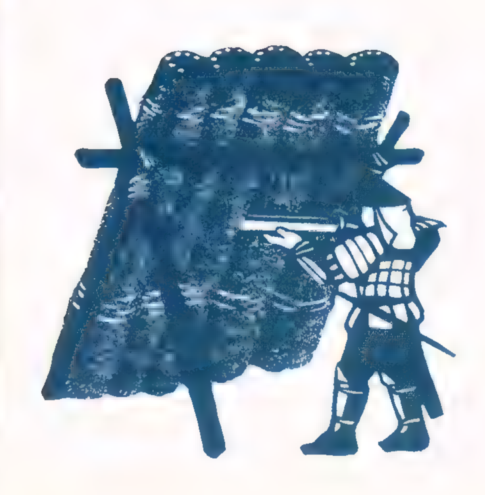
劇本 2　信長包圍網

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
福山城	陸奧津輕	安東家	蠣崎季廣	40	80	1	3	2269	3368	686	34	2060
石川城	陸奧津輕	南部家	石川高信	57	120	2	5	2734	4871	996	49	2990
九戶城	陸奧	南部家	九戶政實	40	80	1	3	2222	3232	658	32	1976
八戶城	陸奧	南部家	八戶政榮	40	80	1	3	2277	3392	691	34	2075
三戶城	陸奧	南部家	南部晴政	56	120	2	5	2706	4772	976	48	2929
水澤城	陸中	大崎家	—	39	80	1	3	2138	2996	610	30	1830
不來方城	陸中	大崎家	大崎義直	49	100	2	4	2577	4333	885	44	2657
寺池城	陸前	獨立	葛西晴信	51	80	2	3	3003	5870	1203	60	3609
白石城	陸前	伊達家	伊達實元	44	80	2	3	2308	3485	710	35	2132
岩出山城	陸前	伊達家	伊達輝宗	67	140	3	6	3073	6143	1259	62	3778
豬苗代城	岩代	蘆名家	豬苗代盛國	41	80	2	3	2308	3485	710	35	2132
須賀川城	岩代	蘆名家	二階堂盛義	42	80	2	3	2382	3708	756	37	2270
二本松城	岩代	獨立	大內定綱	52	80	2	3	3059	6089	1248	62	3745



城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
黑川城	岩代	蘆名家	蘆名盛興	61	120	3	5	2966	5726	1173	58	3520
三春城	磐城	獨立	田村隆顯	51	80	2	3	2995	5838	1196	59	3589
大館城	磐城	獨立	岩城親隆	53	80	2	3	3076	6157	1262	63	3787
小高城	磐城	相馬家	相馬盛胤	56	100	2	4	3004	5873	1203	60	3611
大館城	羽後	安東家	淺利勝賴	41	80	2	3	2310	2489	711	35	2135
橫手城	羽後	獨立	小野寺輝道	50	80	2	3	2951	5668	1161	58	3484
土崎湊城	羽後	安東家	安東愛季	54	100	2	4	2850	5291	1083	54	3250
新庄沼田城	羽前	最上家	清水義氏	42	80	2	3	2419	3824	780	39	2342
尾浦城	羽前	獨立	大寶寺義氏	53	80	2	3	3092	6220	1275	63	3826
山形城	羽前	最上家	最上義守	57	100	2	4	3025	5954	1220	61	3661
袋田城	常陸	佐竹家	佐竹義久	42	80	2	3	2422	3832	156	39	2347
土浦城	常陸	獨立	小田氏治	53	80	2	3	3096	6235	255	63	3835
水戶城	常陸	佐竹家	佐竹義重	62	120	3	5	3029	5968	244	61	3670
佐倉城	下總	北條家	千葉胤富	44	80	2	3	2550	4246	173	43	2603
古河城	下總	結城家	結城晴朝	60	120	2	5	2937	5617	230	27	3452
勝浦城	上總安房	里見家	正木時茂	42	80	2	3	2391	3737	152	38	2288
岡本城	上總安房	里見家	里見義賴	43	80	2	3	2457	3942	161	40	2415
久留里城	上總安房	里見家	里見義堯	61	120	3	5	2960	5705	233	58	3507
壬生城	下野	宇都宮家	壬生綱雄	40	80	1	3	2281	3405	138	34	2083
烏山城	下野	獨立	那須資胤	50	80	2	3	2927	5576	228	57	3427
小山城	下野	結城家	小山秀綱	43	80	2	3	2441	3892	158	39	2384
宇都宮城	下野	宇都宮家	宇都宮廣綱	60	120	2	5	2910	5513	225	56	3388
館林城	上野	北條家	縵野昌綱	44	80	2	3	2536	4199	171	42	2574
沼田城	上野	上杉家	鈴木重則	46	80	2	3	2658	4608	188	47	2827
箕輪城	上野	北條家	北條氏邦	68	140	3	6	3101	6254	256	64	3847
鉢形城	武藏	北條家	上田朝直	43	80	2	3	2472	3991	163	40	2445
忍城	武藏	長尾家	成田長泰	44	80	2	3	2546	4231	172	43	2594
江戶城	武藏	北條家	—	45	80	2	3	2614	4458	182	45	2734
河越城	武藏	北條家	北條氏照	64	120	3	5	3136	6394	262	65	3934
下田城	相模伊豆	北條家	清水康英	42	80	2	3	2387	3724	152	38	2280
玉繩城	相模伊豆	北條家	北條綱成	43	80	2	3	2443	3898	159	39	2388
小田原城	相模伊豆	北條家	北條氏康	129	160	6	7	2877	5392	220	55	3313
大宮城	駿河	武田家	—	42	80	2	3	2377	3693	150	37	2261
興國寺城	駿河	北條家	北條氏規	41	80	2	3	2351	3614	147	36	2212
駿府城	駿河	武田家	山縣昌景	53	100	2	4	2815	5163	211	52	3171
二俁城	遠江	德川家	井伊直政	42	80	2	3	2392	3740	152	38	2290
高天神城	遠江	德川家	石川家成	43	80	2	3	2453	3929	160	40	2407
濱松城	遠江	德川家	德川家康	55	100	2	4	2920	5552	227	56	3412

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
長篠城	三河	德川家	奧平貞能	42	80	2	3	2425	3844	156	39	2354
吉田城	三河	德川家	酒井忠次	43	80	2	3	2487	4041	165	41	2476
岡崎城	三河	德川家	松平信康	61	120	3	5	3969	5736	235	58	3526
那古野城	尾張	織田家	林通勝	45	80	2	3	2613	4456	182	45	2733
犬山城	尾張	織田家	金森長近	46	80	2	3	2679	4680	191	47	2872
清洲城	尾張	織田家	織田有樂齋	59	100	2	4	3184	6593	270	67	4057
岩村城	美濃	織田家	河尻秀隆	45	80	2	3	2617	4469	182	45	2741
大垣城	美濃	織田家	丹羽長秀	46	80	2	3	2682	4690	191	47	2878
崎阜城	美濃	織田家	織田信長	64	120	3	5	3183	6589	270	67	4055
上野城	伊勢志摩	獨立	百地三太夫	48	80	2	3	2820	5179	212	53	3181
鳥羽城	伊勢志摩	織田家	九鬼嘉隆	44	80	2	3	2546	4231	172	43	2594
龜山城	伊勢志摩	織田家	織田信包	45	80	2	3	2618	4472	182	45	2743
長島城	伊勢志摩	本願寺家	本願寺証惠	55	80	2	3	3190	6617	271	509	4072
大河內城	伊勢志摩	北富家	北富具教	57	100	2	4	3061	6097	250	62	3750
岩殿山城	甲斐	武田家	小山田信茂	43	80	2	3	2445	3907	797	39	2393
躑躅崎館	甲斐	武田家	武田信玄	54	100	2	4	2839	5252	1075	53	3226
木曾福島城	南信濃	武田家	秋山信友	42	80	2	3	2390	3732	761	38	2285
高島城	南信濃	武田家	武田信廉	43	80	2	3	2439	3887	793	39	2381
深志城	南信濃	武田家	馬場信房	53	100	2	4	2831	5223	1069	53	3208
飯山城	北信濃	上杉家	村上義清	43	80	2	3	2461	3955	807	40	2423
小諸城	北信濃	武田家	武田信豐	44	80	2	3	2528	4172	852	42	2557
海津城	北信濃	武田家	真田信隆	60	120	2	5	2955	5684	1164	58	3494
櫻洞城	飛驛	姊小路家	三木顯綱	35	80	1	3	1788	2105	426	21	128



城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
松倉城	飛驒	姉小路家	姉小路良頼	43	100	2	4	2080	2837	577	28	1732
坂戶城	南越後	上杉家	—	44	80	2	3	2570	4312	881	44	2644
与板城	南越後	上杉家	直江景綱	45	80	2	3	2632	4517	923	46	2771
春日山城	南越後	上杉家	上杉謙信	73	160	3	7	3106	6277	1287	64	3861
村上城	北越後	上杉家	本庄繁長	43	80	2	3	2469	3981	813	40	2439
枋尾城	北越後	上杉家	上杉景信	44	80	2	3	2524	4159	849	42	2549
新發田城	北越後	上杉家	色部顯長	60	120	2	5	2955	5683	1164	58	3493
魚津城	越中	上杉家	齋藤朝信	45	80	2	3	2640	4546	185	46	2789
富山城	越中	神保家	神保長職	60	120	2	5	2938	5622	230	57	3455
穴水城	能登	富山城	長續連	40	80	1	3	2275	3386	138	34	2071
七尾城	能登	富山家	富山義慶	67	160	3	7	2719	4819	197	49	2958
大聖寺城	加賀	本願寺家	鈴木重泰	53	80	2	3	3121	6335	259	487	3897
御山御坊	加賀	本願寺家	下間賴照	75	120	3	5	3711	8933	367	688	5509
大野城	越前	朝倉家	朝倉景鏡	44	80	2	3	2510	4113	168	42	2521
金崎城	越前	朝倉家	朝倉景紀	44	80	2	3	2576	4330	177	44	2655
一乘谷城	越前	朝倉家	朝倉義景	58	100	2	4	3084	6188	253	63	3806
後瀨山城	若狹	朝倉家	武田元明	47	100	2	4	2397	3755	153	38	2299
宇佐山城	南近江	織田家	明智光秀	45	80	2	3	2579	4341	177	44	2662
水口城	南近江	織田家	浦生賢秀	45	80	2	3	2641	4548	486	46	2790
觀音寺城	南近江	織田家	柴田勝家	73	160	3	7	3117	6320	259	64	3888
佐和山城	北近江	淺井家	磯野員昌	40	80	1	3	2259	3341	136	34	2043
今濱城	北近江	淺井家	阿閉真征	41	80	2	3	2318	3514	143	35	2150
小谷城	北近江	淺井家	淺井久政	62	140	3	6	2773	5010	205	51	3076
槙島城	山城	三好家	三好長逸	40	80	1	3	2289	3428	139	34	2097
勝龍寺城	山城	足利家	細川藤孝	43	80	2	3	2441	3894	159	39	2385
二條城	山城	足利家	足利義昭	53	100	2	4	2834	5233	214	53	3214
橫山城	丹波	波多野家	赤井直正	40	80	1	3	2247	3305	134	33	2021
八上城	丹波	波多野家	波多野秀治	56	120	2	5	2701	4756	194	48	2919
伊丹城	攝津	三好家	池田知正	42	80	2	3	2431	3861	157	197	2365
高槻城	攝津	織田家	和田惟政	44	80	2	3	2573	4320	176	220	2649
石山御坊	攝津	本願寺家	本願寺顯如	73	120	3	5	3609	8453	347	651	5211
岸和田城	河內和泉	三好家	岩成友通	43	80	2	3	2503	4091	167	208	2507
高屋城	河內和泉	三好家	三好義繼	56	100	2	4	2969	5736	235	293	3526
高取山城	大和	織田家	松永九秀	45	80	2	3	2629	4509	184	46	2766
多聞山城	大和	織田家	筒井義繼	58	100	2	4	3098	6244	256	64	3841
根來城	紀伊	本願寺家	土橋守重	50	80	2	3	2953	5676	232	436	3489
手取城	紀伊	獨立	遊佐信教	50	80	2	3	2917	5541	227	283	3405
雜賀城	紀伊	本願寺家	鈴木佐大夫	72	120	3	5	3570	8271	339	637	5098

家城池資料一覽表

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
弓木城	丹後	一色家	稻富祐直	38	80	1	3	2068	2805	114	28	1712
建部山城	丹後	一色家	一色義道	48	100	2	4	2448	3916	159	39	2399
竹田城	但馬	山名家	垣屋續成	37	80	1	3	2034	2714	110	27	1656
此隅城	但馬	山名家	山名祐豐	52	120	2	5	2381	3706	151	37	2269
羽衣石城	因幡伯耆	獨立	南條元續	50	80	2	3	2944	5644	231	57	3469
鳥取城	因幡伯耆	山名家	山名豐國	54	100	2	4	2859	5325	218	54	3271
神西城	出雲	毛利家	佐世元嘉	43	80	2	3	2448	3916	159	39	2399
瀨戶山城	出雲	毛利家	赤穴盛清	43	80	2	3	2502	4089	167	41	2506
月山富田城	出雲	毛利家	吉川元春	65	140	3	6	2928	5581	228	57	3430
津和野城	石見	毛利家	吉見正賴	39	80	1	3	2198	3164	128	32	1934
益田城	石見	毛利家	吉田經家	40	80	1	3	2241	3286	133	33	2009
福光城	石見	尼子家	本城常光	54	120	2	5	2575	4328	176	44	2654
三木城	播磨	織田家	別所安治	45	80	2	3	2578	4338	177	44	2660
上月城	播磨	獨立	山中鹿之介	52	80	2	3	3047	6039	247	61	3714
姬路城	播磨	赤松家	赤松義祐	52	80	2	3	3047	6039	247	61	3714
津山城	美作	浦上家	長船貞親	50	100	2	4	2607	4435	181	45	2720
岡山城	備前	浦上家	宇喜多直家	42	80	2	3	2378	3695	150	37	2262
天神山城	備前	浦上家	浦上宗景	54	100	2	4	1846	5278	216	54	3242
神邊城	備中備後	毛利家	杉原盛重	46	80	2	3	2661	4617	188	47	2833
鶴首城	備中備後	三村家	三村元親	61	120	3	5	2976	5765	236	59	3544
小倉山城	安芸	毛利家	口羽通良	43	80	2	3	2456	3941	160	40	2414
新高山城	安芸	毛利家	小早川隆景	44	80	2	3	2511	4117	168	42	2523
吉田郡山城	安芸	毛利家	毛利元就	60	120	2	5	2938	5622	230	57	3455
指月城	周防長門	毛利家	—	45	80	2	3	2592	4383	179	44	2688
且山城	周防長門	毛利家	內藤隆春	46	80	2	3	2656	4600	188	47	2822
高嶺城	周防長門	毛利家	市川經好	59	100	2	4	3150	6454	264	66	3971
白地城	阿波淡路	三好家	—	42	80	2	3	2391	3735	152	38	2287
牛崎城	阿波淡路	三好家	—	43	80	2	3	2447	3911	159	39	2396
勝瑞城	阿波淡路	三好家	三好長治	59	120	2	5	2888	5431	222	55	3337
天霧城	讚崎	三好家	香川元景	40	80	1	3	2273	3379	137	34	2067
十河城	讚崎	三好家	十河保存	51	100	2	4	2656	4600	188	47	2822
來島城	伊予	河野家	來島通總	41	80	2	3	2307	3481	142	35	2130
宇和島城	伊予	獨立	土居清良	51	80	2	3	2980	5780	236	59	3553
湯築城	伊予	河野家	河野通宣	59	120	2	5	2859	5323	218	54	3270
本山城	土佐	長宗我部家	—	40	80	1	3	2253	3321	135	33	2031
安芸城	土佐	長宗我部家	長宗我部親泰	41	80	2	3	2318	3514	143	35	2150
中村城	土佐	獨立	小島政章	50	80	2	3	2912	5521	226	56	3993
岡豐城	土佐	長宗我部家	長宗我部元親	53	100	2	4	2836	5241	214	53	3219

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
門司城	豐前	大友家	高橋鑑種	41	80	2	3	2362	3648	148	186	2233
中津城	豐前	大友家	吉岡長增	42	80	2	3	2414	3808	155	194	2332
城井谷城	豐後	大友家	吉弘鑑理	58	120	2	5	2820	5183	212	265	3183
母牟禮城	豐後	大友家	佐伯惟教	44	80	2	3	2511	4117	168	210	2523
岡城	豐後	大友家	志賀親守	44	80	2	3	2571	4315	176	220	2646
府內城	豐後	大友家	大友宗麟	57	100	2	4	3040	6012	246	308	3697
柳河城	筑前筑後	龍造寺家	浦池鑑盛	42	80	2	3	2387	3726	152	190	2281
古處山城	筑前筑後	大友家	秋月種實	45	80	2	3	2613	4454	182	227	2732
立花山城	筑前筑後	大友家	立花道雪	64	120	3	5	3135	6391	262	327	3932
大村城	肥前	獨立	大村純忠	50	80	2	3	2922	5560	227	284	3417
平戶城	肥前	獨立	松浦鎮信	51	80	2	3	3013	5909	242	302	3633
日野江城	肥前	獨立	有馬義貞	53	80	2	3	3096	6235	255	319	3835
佐賀城	肥前	龍造寺家	龍造寺隆信	57	100	2	4	3019	5930	243	303	3646
古麓城	南肥後	相良家	岡本賴氏	40	80	1	3	2225	3240	132	165	1981
水俣城	南肥後	相良家	犬童賴安	40	80	1	3	2283	3410	139	173	2086
人吉城	南肥後	相良家	相樂義陽	52	100	2	4	2735	4876	199	249	2993
宇土城	北肥後	獨立	隈部親永	49	80	2	3	2876	5388	220	275	3310
內牧城	北肥後	獨立	甲斐宗運	50	80	2	3	2951	5668	232	290	3484
隈本城	北肥後	大友家	臼杵鑑速	61	120	3	5	2978	5773	236	295	3549
飫肥城	日向	伊東家	山田宗昌	38	80	1	3	2050	2756	112	140	1682
都城城	日向	島津家	北鄉時九	40	80	1	3	2228	3250	132	165	1987
佐土原城	日向	伊東家	伊藤義佑	49	100	2	4	2416	4134	168	211	2534
種子島城	大隅	島津家	種子島時堯	40	80	1	3	2290	3431	139	174	2099
垂水城	大隅	肝付家	禰寢重長	40	80	1	3	2268	3367	137	171	2059
肝付城	大隅	肝付家	肝付良兼	57	120	2	5	2716	4808	196	245	2951
出水城	薩摩	島津家	新納忠元	43	80	2	3	2492	4055	165	207	2485
內城	薩摩	島津家	島津貴九	56	100	2	4	2979	5776	236	295	3551
安土城	南近江	織田家	（事件產生）	—	—	—	—	—	—	—	—	—
大阪城	攝津	豐臣家	（事件產生）	—	—	—	—	—	—	—	—	—

劇本 3　本能寺之變

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
浪岡城	陸奧津輕	津輕家	—	43	80	2	3	2266	3558	684	34	2054
福山城	陸奧津輕	安東家	蠣崎季廣	44	80	2	3	2321	3523	718	35	2156
大浦城	陸奧津輕	津輕家	津輕為信	60	120	2	5	2755	4948	1012	50	3038
九戶城	陸奧	南部家	九戶政實	43	80	2	3	2236	3271	666	33	2000

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
八戶城	陸奧	南部家	八戶政榮	43	80	2	3	2290	3431	699	34	2099
三戶城	陸奧	南部家	南部晴政	60	120	2	5	2717	4811	984	49	2953
水澤城	陸中	大崎家	—	42	80	2	3	2201	3171	646	32	1938
不來方城	陸中	大崎家	大崎義隆	53	100	2	4	2629	4508	921	46	2765
寺池城	陸前	獨立	葛西晴信	55	80	2	3	3055	6073	1245	62	3735
白石城	陸前	伊達家	伊達實元	46	80	2	3	2472	3991	815	40	2445
岩出山城	陸前	伊達家	伊達輝宗	69	140	3	6	3004	5872	1203	60	3610
豬苗代城	岩代	蘆名家	豬苗代盛國	44	80	2	3	2321	3523	718	35	2156
須賀川城	岩代	蘆名家	小峰義親	45	80	2	3	2394	3747	764	38	2294
二本松城	岩代	蘆名家	二本松義繼	46	80	2	3	2462	3958	808	40	2425
黑川城	岩代	蘆名家	蘆名盛隆	64	120	3	5	2976	5765	1181	59	3544
三春城	磐城	獨立	田村清顯	55	80	2	3	3062	6099	1250	62	3751
大館城	磐城	獨立	岩城親隆	57	80	2	3	3142	6418	1316	65	3949
小高城	磐城	相馬家	相馬盛胤	59	100	2	4	3009	5893	1207	60	3623
大館城	羽後	安東家	淺利勝賴	44	80	2	3	2348	3606	735	36	2207
橫手城	羽後	獨立	小野寺輝道	55	80	2	3	3041	6017	1233	61	3700
土崎湊城	羽後	安東家	安東愛季	57	100	2	4	2881	5407	1107	55	3322
新庄沼田城	羽前	最上家	清水義氏	45	80	2	3	2438	3882	792	39	2378
尾浦城	羽前	獨立	大寶寺義興	57	80	2	3	3136	6394	1311	65	3934
山形城	羽前	最上家	最上義光	60	100	2	4	3040	6012	1232	61	3697
袋田城	常陸	佐竹家	佐竹義久	45	80	2	3	2422	3832	156	39	2347
土浦城	常陸	佐竹家	太田資正	46	80	2	3	2492	4055	135	41	2485
水戶城	常陸	佐竹家	佐竹義重	65	120	3	5	3029	5968	244	61	3670





城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
佐倉城	下總	北條家	千葉邦胤	48	80	2	3	2637	4537	185	46	2783
古河城	下總	結城家	結城晴朝	63	120	3	5	2952	5675	232	58	3488
勝浦城	上總安房	里見家	正木賴忠	45	80	2	3	2385	3717	151	37	2276
岡本城	上總安房	里見家	—	63	120	3	5	2955	5686	233	58	3495
久留里城	上總安房	里見家	里見義賴	63	120	3	5	2955	5686	233	58	3495
壬生城	下野	宇都宮家	壬生義雄	43	80	2	3	2275	3386	138	34	2071
烏山城	下野	獨立	那須資晴	54	80	2	3	3010	5896	241	60	3625
小山城	下野	結城家	小山秀綱	46	80	2	3	2465	3970	162	40	2432
宇都宮城	下野	宇都宮家	宇都宮國綱	63	120	3	5	2905	5494	225	56	3376
館林城	上野	北條家	皆川廣照	48	80	2	3	2612	4451	182	45	2730
沼田城	上野	北條家	藤田信吉	49	80	2	3	2675	4666	190	47	2863
箕輪城	上野	北條家	北條氏邦	72	140	3	6	3163	6506	266	66	4003
缽形城	武藏	北條家	上田朝直	47	80	2	3	2526	4165	170	42	2553
忍城	武藏	北條家	成田氏長	48	80	2	3	2599	4406	180	45	2702
江戶城	武藏	北條家	—	49	80	2	3	2665	4532	189	47	2842
河越城	武藏	北條家	北條氏照	67	120	3	5	3178	6568	269	67	4042
下田城	相模伊豆	北條家	清水康英	46	80	2	3	2497	4073	166	41	2496
玉繩城	相模伊豆	北條家	北條綱成	47	80	2	3	2551	4248	173	43	2604
小田原城	相模伊豆	北條家	北條氏康	133	160	6	7	2970	5741	235	58	3529
大宮城	駿河	武田家	—	42	80	2	3	2193	3150	128	32	1925
興國寺城	駿河	北條家	北條氏康	46	80	2	3	2475	4002	163	40	2452
駿府城	駿河	今川家	穴山信君	54	100	2	5	2662	4621	189	47	2835
二俣城	遠江	德川家	大久保忠世	46	80	2	3	2466	3973	162	40	2434
高天神城	遠江	德川家	石川家成	47	80	2	3	2525	4162	170	42	2551
濱松城	遠江	德川家	德川家康	59	100	2	4	2981	5785	237	59	3556
新城城	三河	德川家	奧平定能	46	80	2	3	2492	4057	165	41	2486
吉田城	三河	德川家	酒井忠次	47	80	2	3	2553	4254	173	43	2608
岡崎城	三河	德川家	石川數正	65	120	3	5	3024	5949	243	60	3658
那古野城	尾張	織田家	毛利秀賴	64	80	3	3	3501	9950	327	81	4905
犬山城	尾張	織田家	生駒親正	65	80	3	3	3551	10230	336	84	5044
清洲城	尾張	織田家	小野木重次	78	100	3	4	3946	12615	415	103	6229
岩村城	美濃	織田家	河尻秀隆	64	80	3	3	3508	9990	328	82	4925
大垣城	美濃	織田家	稻葉一鐵	65	80	3	3	3557	10266	337	84	5062
岐阜城	美濃	織田家	織田信忠	83	120	4	5	3949	12635	415	103	6239
上野城	伊勢志摩	獨立	石川五右衛門	52	80	2	3	2859	5325	218	54	3271
鳥羽城	伊勢志摩	織田家	九鬼嘉隆	62	80	3	3	3447	9645	316	79	4754
龜山城	伊勢志摩	織田家	織田信孝	64	80	3	3	3501	9945	326	81	4903
長島城	伊勢志摩	織田家	—	65	80	3	3	3550	10227	336	84	5043

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
松島城	伊勢志摩	織田家	織田信包	78	100	3	4	3951	12650	416	104	6246
岩殿山城	甲斐	武田家	小山田信茂	43	80	2	3	2247	3305	673	33	2021
躑躅崎館	甲斐	武田家	武田信賴	54	100	2	4	2671	4651	951	47	2854
木曾福島城	南信濃	織田家	木曾義昌	61	80	3	3	3369	9216	1513	75	4541
高島城	南信濃	武田家	武田信廉	43	80	2	3	2241	3286	669	33	2009
深志城	南信濃	織田家	瀧川一益	73	100	3	4	3695	11075	1821	91	5464
飯山城	北信濃	上杉家	山浦國清	46	80	2	3	2455	3936	803	40	2411
小諸城	北信濃	真田家	小幡信貞	45	80	2	3	2381	3706	756	37	2269
海津城	北信濃	真田家	真田昌幸	61	120	3	5	2831	5220	1068	53	3206
櫻洞城	飛驒	姉小路家	三木顯綱	39	80	1	3	1886	2338	474	23	1424
高山城	飛驒	姉小路家	姉小路賴綱	47	100	2	4	2165	3070	625	31	1876
坂戶城	南越後	上杉家	—	47	80	2	3	2547	42335	865	43	2596
与板城	南越後	上杉家	北條高廣	48	80	2	3	2609	4440	907	45	2723
春日山城	南越後	上杉家	上杉景勝	76	160	3	7	3087	6199	1271	63	3813
村上城	北越後	上杉家	本庄繁長	46	80	2	3	2463	3962	809	40	2427
栃尾城	北越後	上杉家	—	47	80	2	3	2518	4139	845	42	2537
新發田城	北越後	上杉家	色部勝長	63	120	3	5	2950	5664	1160	58	3481
魚津城	越中	上杉家	齋藤朝信	48	80	2	3	2600	4411	180	45	2705
富山城	越中	織田家	佐佐成政	82	120	4	5	3907	12370	407	101	6107
穴水城	能登	織田家	長連龍	62	80	3	3	3436	9582	314	78	4723
七尾城	能登	織田家	前田利家	89	160	4	7	3744	11368	374	93	5610
大聖寺城	加賀	織田家	德山秀現	64	80	3	3	3534	10136	333	416	4998
尾山城	加賀	織田家	柴田勝政	82	120	4	5	3896	12301	404	506	6073
大野城	越前	織田家	金森長近	64	80	3	3	3503	9957	327	81	4909
敦賀城	越前	織田家	—	65	80	3	3	3550	10227	336	84	5043
北之庄城	越前	織田家	柴田勝家	78	100	3	4	9935	12545	412	103	6194
後瀨山城	若狹	織田家	丹羽長秀	68	100	3	4	3466	9752	320	80	4807
阪本城	南近江	織田家	山崎片家	63	80	3	3	3493	9902	325	81	4882
水口城	南近江	織田家	浦生氏鄉	64	80	3	3	3539	10161	334	83	5010
安土城	南近江	織田家	織田信長	160	160	7	7	3907	12371	407	101	6108
佐和山城	北近江	織田家	朽木元綱	62	80	3	3	3426	9526	313	78	4695
長濱城	北近江	織田家	阿閉真征	84	140	4	6	3784	11606	381	95	5728
槇島城	山城	織田家	—	61	80	3	3	3370	9223	303	75	4545
勝龍寺城	山城	織田家	—	62	80	3	3	3406	9417	309	77	4641
二條城	山城	織田家	村景定勝	73	100	3	4	3697	11087	364	91	5470
福智山城	丹波	織田家	津田重久	62	80	3	3	3406	9417	309	77	4641
八上城	丹波	織田家	妻木廣忠	62	80	3	3	3444	9627	316	79	4745
龜山城	丹波	織田家	明智光秀	79	120	3	5	3755	11435	376	94	5643

城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
伊丹城	攝津	織田家	池田恒興	63	80	3	3	3460	9716	319	399	4789
高槻城	攝津	織田家	高山重友	64	80	3	3	3501	9950	327	408	4905
石山城	攝津	織田家	津田信澄	81	120	4	5	3839	11948	393	491	5898
岸和田城	河內和泉	織田家	蜂屋賴隆	64	80	3	3	3506	9977	327	409	4919
高屋城	河內和泉	織田家	仙石秀久	76	100	3	4	3852	12030	395	494	5938
郡山城	大和	織田家	筒井順慶	77	100	3	4	3896	12301	404	101	6073
根來城	紀伊	織田家	土橋守重	62	80	3	3	3437	9588	315	393	4726
手取城	紀伊	獨立	堀內氏善	54	80	2	3	3016	5918	242	303	3639
雜賀城	紀伊	鈴木家	鈴木佐大夫	60	120	2	5	2767	4989	204	765	3063
宮津城	丹後	獨立	一色義定	50	80	2	3	2746	4916	201	50	3018
舞鶴城	丹後	織田家	細川藤孝	70	100	3	4	3574	10363	340	85	5111
竹田城	但馬	織田家	垣屋光成	59	80	2	3	3268	8673	284	71	4272
有子城	但馬	織田家	前野長康	73	120	3	5	3494	9908	325	81	4885
羽衣石城	因幡伯耆	織田家	南條元續	63	80	3	3	3493	9901	325	81	4881
鳥取城	因幡伯耆	織田家	羽柴秀長	75	100	3	4	3828	11878	390	97	5863
神西城	出雲	毛利家	宍戶隆家	49	80	2	3	2671	4653	190	47	2855
瀨戶山城	出雲	毛利家	赤穴盛清	50	80	2	3	2721	4826	197	49	2962
月山富田城	出雲	毛利家	尼子晴久	71	140	3	6	3116	6317	259	64	3886
津和野城	石見	毛利家	吉川元春	46	80	2	3	2462	3960	161	40	2426
益田城	石見	毛利家	益田藤兼	46	80	2	3	2500	4081	166	41	2501
福光城	石見	毛利家	口羽通良	61	120	3	5	2804	5123	209	52	3146
三木城	播磨	織田家	淺野長政	63	80	3	3	3492	9898	325	81	4880
上月城	播磨	織田家	蜂須賀正勝	64	80	3	3	3538	10157	333	83	5008
姬路城	播磨	織田家	羽柴秀吉	82	120	4	5	3906	12366	407	101	6105
津山城	美作	宇喜多家	長船貞親	54	100	2	4	2698	4745	194	48	2912
常山城	備前	宇喜多家	戶川秀安	45	80	2	3	2386	3722	151	37	2279
天神山城	備前	宇喜多家	岡利勝	46	80	2	3	2446	3908	159	39	2394
岡山城	備前	宇喜多家	宇喜多秀家	58	100	2	4	2904	5491	224	56	3374
神邊城	備中備後	毛利家	小早川隆景	51	80	2	3	2825	5199	212	53	3193
鶴首城	備中備後	毛利家	穗井田元清	69	120	3	5	3292	7042	289	72	4336
小倉山城	安芸	毛利家	—	49	80	2	3	2678	4677	191	47	2870
新高山城	安芸	毛利家	乃美宗勝	50	80	2	3	2729	4853	198	49	2979
吉田郡山城	安芸	毛利家	毛利輝元	66	120	3	5	3126	6357	260	65	3911
指月城	周防長門	毛利家	—	50	80	2	3	2771	5003	204	51	3072
且山城	周防長門	毛利家	內藤隆春	51	80	2	3	2831	5220	213	53	3206
高嶺城	周防長門	毛利家	市川經好	65	100	3	4	3299	7073	290	72	4355
白地城	阿波淡路	長宗我部家	—	46	80	2	3	2440	3890	158	39	2383
牛崎城	阿波淡路	長宗我部家	吉田康俊	46	80	2	3	2495	4067	166	41	2492



城名	所屬國	統治大名	城主	防禦度	最大防禦	瞭望台數	最大瞭望台數	金錢	軍糧	軍馬	洋槍	士兵數
勝瑞城	阿波淡路	長宗我部家	長宗我部元親	63	120	3	5	2929	5586	228	57	3433
天霧城	讚崎	長宗我部家	香川親和	44	80	2	3	2338	3574	145	36	2187
十河城	讚崎	織田家	十河存保	71	100	3	4	3633	10708	352	88	5282
來島城	伊予	河野家	來島通總	44	80	2	3	2314	3501	142	35	2142
宇和島城	伊予	獨立	土居清良	55	80	2	3	3069	6128	251	62	3769
湯築城	伊予	河野家	河野通直	62	120	3	5	2864	5342	218	54	3282
本山城	土佐	長宗我部家	—	45	80	2	3	2395	3748	153	38	2295
安芸城	土佐	長宗我部家	長宗我部親泰	46	80	2	3	2456	3941	160	40	2414
中村城	土佐	長宗我部家	吉良親實	47	80	2	3	2512	4122	168	42	2526
岡豐城	土佐	長宗我部家	長宗我部信親	58	100	2	4	2950	5667	232	58	3483
門司城	豐後	大友家	立花道雪	44	80	2	3	2350	3609	147	184	2209
中津城	豐後	大友家	—	45	80	2	3	2402	3769	153	192	2308
城井谷城	豐後	大友家	城井長房	61	120	3	5	2810	5144	210	263	3159
母牟禮城	豐後	大友家	佐伯惟定	46	80	2	3	2475	4000	163	204	2451
岡城	豐後	大友家	志賀親守	47	80	2	3	2536	4199	171	214	2574
府內城	豐後	大友家	大友宗麟	59	100	2	4	3010	5896	241	302	3625
柳河城	筑前筑後	龍造寺家	鍋島直茂	45	80	2	3	2400	3764	153	192	2305
古處山城	筑前筑後	秋月家	原田信種	44	80	2	3	2302	3465	141	176	2120
立花山城	筑前筑後	秋月家	秋月種實	62	120	3	5	2880	5404	221	276	3320
大村城	肥前	獨立	大村純忠	54	80	2	3	2983	5793	237	296	3561
平戶城	肥前	龍造寺家	松浦隆信	46	80	2	3	2472	3992	163	203	2446
日野江城	肥前	獨立	有馬晴信	57	80	2	3	3153	6467	265	331	3979
佐賀城	肥前	龍造寺家	龍造寺隆信	60	100	2	4	3058	6085	249	311	3742
古麓城	南肥後	島津家	島津家久	47	80	2	3	2569	4307	176	220	2641
水俁城	南肥後	島津家	犬童賴安	48	80	2	3	2620	4477	183	228	2746
人吉城	南肥後	島津家	島津歲久	60	100	2	4	3022	5941	243	304	3653
宇土城	北肥後	島津家	新納忠元	48	80	2	3	2626	4498	183	229	2759
內牧城	北肥後	獨立	甲斐宗運	55	80	2	3	3048	6046	247	309	3718
隈本城	北肥後	龍造寺家	隈部親永	63	120	3	5	2912	5521	226	282	3393
飫肥城	日向	島津家	樺山久高	46	80	2	3	2468	3979	162	203	2438
都城城	日向	島津家	北鄉時九	47	80	2	3	2513	4123	168	210	2527
佐土原城	日向	島津家	島津義弘	57	100	2	4	2867	5355	219	274	3290
種子島城	大隅	島津家	—	47	80	2	3	2556	4265	174	217	2615
垂水城	大隅	島津家	禰寢重張	48	80	2	3	2607	4433	181	226	2719
肝付城	大隅	島津家	伊集院忠棟	64	120	3	5	3004	5873	240	300	3611
出水城	薩摩	島津家	猿渡信光	50	80	2	3	2722	4831	197	247	2965
內城	薩摩	島津家	島津義九	62	100	3	4	3174	6551	268	335	4031
大阪城	攝津	豐臣家	（事件產生）	—	—	—	—	—	—	—	—	—

家寶資料一覽表

在此將介紹登場於「信長之野望 烈風傳」的所有350件家寶資料。「等級」表示家寶的價值，數值愈小便是愈為優異的家寶。「能力變化」則表示經由寫於「種類」的效能所提昇的「效果」。此外，本資料中尚有僅出現於事件之後的貴重家寶。

名稱	種類	等級	價錢	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
三日月	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	三好義賢	三好長治	織田信長	最大義理上昇
千鳥香爐	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	今川義元	今川氏真	織田信長	最大義理上昇
大內筒	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
九十九髮茄子	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	松永久秀	松永久秀	織田信長	最大義理上昇
青磁松本	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	——	——	織田信長	最大義理上昇
涙	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
珠光小茄子	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	——	織田信長	織田信長	最大義理上昇
平蜘蛛釜	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	松永久秀	松永久秀	——	最大義理上昇
青磁馬蝗絆	茶具	1	15000	–	–	–	茶人	–	足利義輝	足利義昭	——	最大義理上昇
初花茶盒	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	織田信長	織田信忠	最大義理上昇
楢柴茶盒	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	秋月種實	秋月種實	秋月種實	最大義理上昇
富士形釜	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
園城寺	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
松島	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	三好政勝	三好政勝	織田信長	最大義理上昇
新田茶盒	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	大友義鎮	大友宗麟	明智秀滿	最大義理上昇
弱法師	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
菱馬	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
黑樂大黑	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
細川茶碗	茶具	2	12700	–	–	–	茶人	–	——	——	細川藤孝	最大義理上昇
黑樂東陽坊	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
松本茄子	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇

名稱	種類	等級	價格	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
乙御前釜	茶具	3	10600	種類	種類	種類	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
加賀茶碗	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
富士茄子	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	足利義輝	足利義昭	—	最大義理上昇
竹葉	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	足利義輝	足利義昭	—	最大義理上昇
天王寺屋文琳	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
夜長	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
四十石	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
向獅子	茶具	3	10600	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
阿彌陀堂釜	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
山鷓鴣	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
上杉葫蘆	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	大友義鎮	大友宗麟	大友宗麟	最大義理上昇
松花	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	織田信長	織田信長	最大義理上昇
喜左衛門茶碗	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
紹鷗茄子	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	織田信長	織田信長	最大義理上昇
赤樂早船	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	蒲生氏鄉	最大義理上昇
圓乘坊茶盒	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
玉霰	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
尺八	茶具	4	8700	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
本願寺茶盒	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	本願寺顯如	本願寺顯如	本願寺顯如	最大義理上昇
玉垣文琳	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
武藏野	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
柳腰	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
深山木	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
大講堂釜	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
曜變稻葉茶碗	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
呂宋壺	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
赤樂臨濟	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
朝倉文琳	茶具	5	7000	–	–	–	茶人	–	朝倉義景	朝倉義景	織田信長	最大義理上昇
破桶	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
似茄子	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	大友義鎮	大友宗麟	大友宗麟	最大義理上昇
國司茄子	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	北田具教	北田具教	—	最大義理上昇
三島藤棒	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
姥口釜	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
雪折	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
宮王茶盒	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
橋立	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
二尊院	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
三好粉吹	茶具	6	5500	–	–	–	茶人	–	三好長慶	三好義繼	—	最大義理上昇



[illegible]	[illegible]	等級	[illegible]	能力變化		[illegible]	[illegible]	[illegible]	持有者			[illegible]
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
殘月	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	羽柴秀吉	最大義理上昇
松屋茶盒	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
宗無茶盒	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
灰被虹茶碗	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
淺間香爐	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
志賀	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
達磨堂釜	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
酸漿文琳	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
有樂茶碗	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	織田有樂齋	最大義理上昇
旅枕	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
雲鶴匹田筒	茶具	7	4200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
蟲食	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
阿蘭陀水注	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
春雨	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
荒木高麗	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	荒木村重	最大義理上昇
安國寺茶盒	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
裾野	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
遲櫻茶盒	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	藤堂高虎	最大義理上昇
十二支釜	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
筒井茶盒	茶具	8	3100	–	–	–	茶人	–	筒井順慶	筒井順慶	筒井順慶	最大義理上昇
柴田茶碗	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	織田信長	織田信長	柴田勝家	最大義理上昇
打雲大海	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
筑紫茶盒	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
三島桶	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
貨狄	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
落囊	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
竹中小茶盒	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	竹中半兵衛	竹中重門	最大義理上昇
兵庫	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
蘆屋真形釜	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
此世香爐	茶具	9	2200	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
種壺	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
尻張釜	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
繪志野卯花牆	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
信長壺	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
松前茶盒	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
白山	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
稻葉葫蘆	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	—	最大義理上昇
魚屋飯櫃高麗	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	—	—	古田重然	最大義理上昇

名稱	種類	等級	價錢	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
山名茶盒	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	山名豐定	山名豐國	山名豐國	最大義理上昇
九鬼文琳	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	——	——	九鬼嘉隆	最大義理上昇
橘	茶具	10	1500	–	–	–	茶人	–	——	——	——	最大義理上昇
鬼丸國綱	刀槍	1	15000	戰鬥	10	步兵	–	–	足利義輝	足利義昭	織田信長	——
蜻蜓切	刀槍	1	15000	戰鬥	10	步兵	–	–	本多忠勝	本多忠勝	本多忠勝	——
童子切安綱	刀槍	1	15000	戰鬥	10	步兵	–	–	足利義輝	足利義昭	織田信長	——
吞取	刀槍	2	12700	戰鬥	9	步兵	–	–	——	——	——	——
鬼切	刀槍	2	12700	戰鬥	9	步兵	–	–	——	——	——	——
三日月宗近	刀槍	2	12700	戰鬥	9	步兵	–	–	——	山中鹿之介	——	——
瓶通槍	刀槍	3	10600	戰鬥	8	步兵	–	–	酒井忠次	酒井忠次	酒井忠次	——
大傳太光世	刀槍	3	10600	戰鬥	8	步兵	–	–	——	——	——	——
數珠丸恆次	刀槍	3	10600	戰鬥	8	步兵	–	–	——	——	——	——
吉光骨食	刀槍	4	8700	戰鬥	7	步兵	–	–	大友義鎮	大友宗麟	大友宗麟	——
宗三左文字	刀槍	4	8700	戰鬥	7	步兵	–	–	今川義元	織田信長	織田信長	——
片鎌槍	刀槍	4	8700	戰鬥	7	步兵	–	–	——	——	——	——
日光一文字	刀槍	5	7000	戰鬥	6	步兵	–	–	北條氏康	北條氏康	北條氏康	——
妙法村正	刀槍	5	7000	戰鬥	6	步兵	–	–	——	——	——	——
皆朱槍	刀槍	5	7000	戰鬥	6	步兵	–	–	前田慶次	前田慶次	前田慶次	——
十字槍	刀槍	6	5500	戰鬥	5	步兵	–	–	——	——	——	——
破軍星	刀槍	6	5500	戰鬥	5	步兵	–	–	——	——	——	——
大般若長光	刀槍	6	5500	戰鬥	5	步兵	–	–	三好長慶	三好義繼	織田信長	——

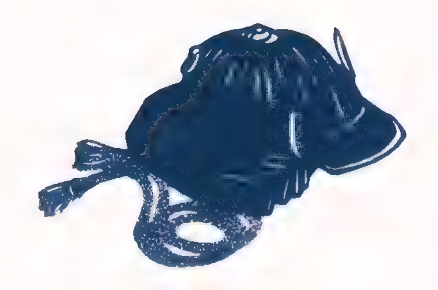






名稱	種類	等級	價錢	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
菊地槍	刀槍	7	4200	戰鬥	4	步兵	–	–	—	—	—	—
大包平	刀槍	7	4200	戰鬥	4	步兵	–	–	—	—	—	—
影秀	刀槍	7	4200	戰鬥	4	步兵	–	–	—	—	伊達政宗	—
鐘切長谷部	刀槍	7	4200	戰鬥	4	步兵	–	–	織田信長	織田信長	織田信長	—
雷切	刀槍	8	3100	戰鬥	3	步兵	–	–	立花道雪	立花道雪	立花道雪	
寺澤貞宗	刀槍	8	3100	戰鬥	3	步兵	–	–	—	—	—	—
千鳥槍	刀槍	8	3100	戰鬥	3	步兵	–	–	—	—	—	—
謙信景光	刀槍	8	3100	戰鬥	3	步兵	–	–	長尾景虎	上杉謙信	—	—
津輕正宗	刀槍	9	2200	戰鬥	2	步兵	–		—	—	—	—
稻葉江	刀槍	9	2200	戰鬥	2	步兵	–	–	—	—	—	—
不動正宗	刀槍	9	2200	戰鬥	2	步兵	–	–	—	—	—	—
澤瀉槍	刀槍	9	2200	戰鬥	2	步兵	–	–	—	—	—	—
生駒光忠	刀槍	10	1500	戰鬥	1	步兵	–	–	—	—	—	—
竹穗槍	刀槍	10	1500	戰鬥	1	步兵	–	–	—	—	—	—
平野藤四郎	刀槍	10	1500	戰鬥	1	步兵	–	–	—	—	—	—
日置安吉	刀槍	10	1500	戰鬥	1	步兵	–	–	—	—	—	—
捕火方	飛鏢	1	15000	戰鬥	10	忍者	–	—	—	—	—	—
鐵毬	飛鏢	2	12700	戰鬥	9	忍者	–	—	—	—	—	—
火車劍	飛鏢	3	10600	戰鬥	8	忍者	–	—	—	—	—	—
棒袖劍	飛鏢	4	8700	戰鬥	7	忍者	–	—	—	—	—	—
平型袖劍	飛鏢	5	7000	戰鬥	6	忍者	–	—	—	—	—	—
種子島火槍	火槍	1	15000	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
國友火槍	火槍	3	10600	–		槍兵	–	連發	—	—	—	—
紀州火槍	火槍	5	7000	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
界火槍	火槍	7	4200	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
薩摩火槍	火槍	9	2200	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
短馬槍	短槍	2	12700	–	–	槍兵		騎鐵	—	—	—	—
短槍	短槍	4	8700	–	–	槍兵	–	騎鐵	—	—	—	—
懷短槍	短槍	6	5500	–	–	槍兵	–	騎鐵	—	—	—	—
腰短槍	短槍	8	3100	–	–	槍兵	–	騎鐵	—	—	—	—
籠短槍	短槍	10	1500		–	槍兵	–	騎鐵	—	—	—	—
黑漆塗五枚胴	裝備	1	15000	指揮	10	–	–	–	伊達晴宗	伊達輝宗	伊達政宗	—
忽黑熊毛植胴	裝備	1	15000	指揮	10	–		–	—	—	—	—
佐藤忠信兜	裝備	1	15000	指揮	10	–	–	–	—	—	—	—
金小札色色威	裝備	2	12700	指揮	9	–	–	–	織田信長	織田信長	織田信長	—
馬藺後立付兜	裝備	2	12700	指揮	9	–	–	–	—	—	—	—
朱漆塗桶側胴	裝備	2	12700	指揮	9	–	–		—	—	—	—
金陀美佛胴	裝備	3	10600	指揮	8	–	–	–	—	—	—	—

名稱	種類	等級	價格	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
銀箔置白糸威	裝備	3	10600	指揮	8	–	–	–	—	—	—	—
長烏帽子形兜	裝備	3	10600	指揮	8	–	–	–	—	—	—	—
大黑頭巾形兜	裝備	4	8700	指揮	7	–	–	–	—	—	—	—
花色日之丸威	裝備	4	8700	指揮	7	–	–	–	—	—	—	—
鶉巻紺糸威	裝備	4	8700	指揮	7	–	–	–	—	—	—	—
[illegible]	裝備	5	7000	指揮	6	–	–	–	—	—	—	—
鹿角肋立兜	裝備	5	7000	指揮	6	–	–	–	—	—	—	—
片肌脫胴具足	裝備	5	7000	指揮	6	–	–	–	—	—	—	—
天鵝絨洋套	裝備	6	5500	指揮	5	–	–	–	—	—	—	—
大水牛肋立兜	裝備	6	5500	指揮	5	–	–	–	—	—	—	—
金箔軍配團扇	裝備	6	5500	指揮	5	–	–	–	—	—	—	—
遍地桶側胴	裝備	6	5500	指揮	5	–	–	–	龍造寺隆信	龍造寺隆信	龍造寺隆信	—
黑韋素懸威	裝備	6	5500	指揮	5	–	–	–	長尾景虎	上杉謙信	上杉景勝	—
伊予札素懸威	裝備	7	4200	指揮	4	–	–	–	長尾景虎	上杉謙信	上杉景勝	—
一谷兜	裝備	7	4200	指揮	4	–	–	–	—	—	—	—
緋羅紗陣羽織	裝備	7	4200	指揮	4	–	–	–	—	—	—	—
稲妻型蒔繪鞍	裝備	7	4200	指揮	4	–	–	–	—	—	—	—
白糸素懸威胴	裝備	7	4200	指揮	4	–	–	–	—	—	羽柴秀吉	—
懸守	裝備	8	3100	指揮	3	–	–	–	—	—	—	—
水玉紋陣羽織	裝備	8	3100	指揮	3	–	–	–	—	—	—	—
紅糸威小腹巻	裝備	8	3100	指揮	3	–	–	–	松平元康	德川家康	德川家康	—





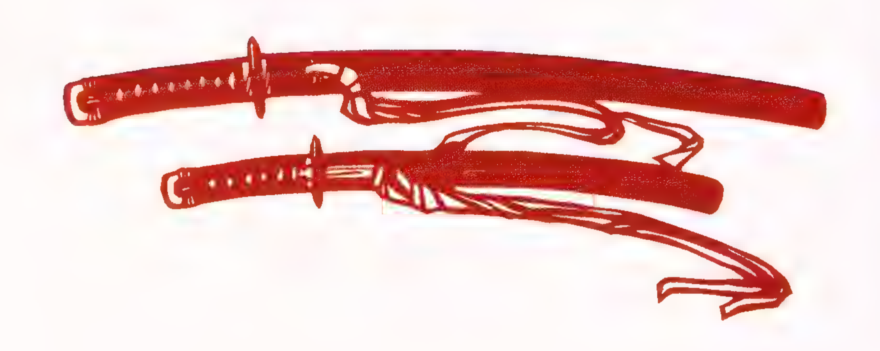
名稱	種類	等級	價錢	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
朱塗合子形兜	裝備	8	3100	指揮	3	–	–	–	—	—	—	—
縹二枚胴具足	裝備	8	3100	指揮	3	–	–	–	—	—	—	—
菊鍾馗陣羽織	裝備	9	2200	指揮	2	–	–	–	—	—	—	—
蘆穗蒔繪鞍	裝備	9	2200	指揮	2	–	–	–	—	—	—	—
野郎頭形兜	裝備	9	2200	指揮	2	–	–	–	—	—	—	—
素懸威最上胴	裝備	9	2200	指揮	2	–	–	–	稻葉一鐵	稻葉一鐵	稻葉一鐵	—
縹糸下散紅威	裝備	9	2200	指揮	2	–	–	–	—	—	—	—
馬上杯	裝備	10	1500	指揮	1	–	–	–	—	—	—	—
升梯子二枚胴	裝備	10	1500	指揮	1	–	–	–	真田幸隆	真田昌幸	真田昌幸	—
金欄軍袍	裝備	10	1500	指揮	1	–	–	–	—	—	—	—
鯰尾形兜	裝備	10	1500	指揮	1	–	–	–	—	—	—	—
茶糸威具足	裝備	10	1500	指揮	1	–	–	–	—	—	—	—
帝釋栗毛	馬	1	15000	–	–	騎兵	–	突騎	加藤清正	加藤清正	加藤清正	一定能從戰場撤退
松風	馬	1	15000	–	–	騎兵	–	突騎	前田慶次	前田慶次	前田慶次	一定能從戰場撤退
放生月毛	馬	2	12700	–	–	騎兵	–	突騎	長尾景虎	上杉謙信	上杉景勝	一定能從戰場撤退
星河原毛	馬	2	12700	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
黑雲	馬	3	10600	–	–	騎兵	–	突騎	武田信玄	武田信玄	武田勝賴	一定能從戰場撤退
白石鹿毛	馬	3	10600	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
鬼鹿毛	馬	4	8700	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
鬼蘆毛	馬	4	8700	–	–	騎兵	–	突騎	織田信長	織田信長	織田信長	一定能從戰場撤退
白石	馬	5	7000	–	–	騎兵	–	突騎	松平元康	德川家康	德川家康	一定能從戰場撤退
小雲雀	馬	5	7000	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
三國黑	馬	6	5500	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
阿拉伯馬	馬	6	5500	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
櫻野	馬	7	4200	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
大蘆毛	馬	7	4200	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
星崎	馬	8	3100	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
粕毛	馬	8	3100	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
太平樂	馬	9	2200	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
遠江鹿毛	馬	9	2200	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
小鹿毛	馬	10	1500	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
大鹿毛	馬	10	1500	–	–	騎兵	–	突騎	—	—	—	一定能從戰場撤退
白鷹	鷹	1	15000	–	–	–	–	錄用	織田信長	織田信長	—	—
亂取	鷹	3	10600	–	–	–	–	錄用	—	—	—	—
高麗鷹	鷹	5	7000	–	–	–	–	錄用	—	—	—	—
黃鷹	鷹	7	4200	–	–	–	–	錄用	—	—	—	—
鶴取	鷹	9	2200	–	–	–	–	錄用	—	—	—	—
新當流兵書	劍術書	1	15000	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—

名稱	種類	等級	價值	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
陰流之失	劍術書	2	12700	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—
卜傳百首	劍術書	3	10600	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—
鐘捲流劍術書	劍術書	4	8700	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—
五輪書	劍術書	5	7000	–	–	–	劍客	–	宮本武藏	宮本武藏	宮本武藏	—
新陰百首	劍術書	6	5500	–	–	–	劍客	–	柳生宗嚴	柳生宗嚴	柳生宗嚴	—
一刀流劍術書	劍術書	7	4200	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—
示現流兵書	劍術書	8	3100	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—
田宮流劍秘卷	劍術書	9	2200	–	–	–	劍客	–	—	—	—	—
夕流雲劍術書	劍術書	10	1500	–	–		劍客	–	—	—	—	—
稻富流槍術書	槍術書	1	15000	–	–	槍兵	–	連發	稻富祐秀	稻富祐直	稻富祐直	—
津田流槍術書	槍術書	2	12700	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
外記流槍術書	槍術書	3	10600	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
槍術真業錄	槍術書	4	8700	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
洋槍用法	槍術書	5	7000	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
安見流槍術書	槍術書	6	5500	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
霞流槍術書	槍術書	7	4200	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
一火流槍術書	槍術書	8	3100	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
岸和田流槍書	槍術書	9	2200	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
西村流槍術書	槍術書	10	1500	–	–	槍兵	–	連發	—	—	—	—
孫子	兵書	1	15000	智謀	10	–	–	–	武田信玄	武田信玄	—	可以使用全部陣形
六韜	兵書	1	15000	智謀	10	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
黃石公三略	兵書	2	12700	智謀	9	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
吳子	兵書	2	12700	智謀	9	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
尉繚子	兵書	3	10600	智謀	8	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
三十六計	兵書	3	10600	智謀	8	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
鬼谷子	兵書	4	8700	智謀	7	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
司馬法	兵書	4	8700	智謀	7	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
[illegible]	兵書	5	7000	智謀	6	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
李衛公問對	兵書	5	7000	智謀	6	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
鬥戰經	兵書	5	7000	智謀	6	–	–	–	—	—	—	可以使用全部陣形
醫書大全	醫書	1	15000	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
頓醫抄	醫書	2	12700	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
三喜迴翁醫書	醫書	3	10600	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
啟迪集	醫書	4	8700	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
德本醫方	醫書	5	7000	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
纘鴻寶秘要抄	醫書	6	5500	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
玄朔配劑錄	醫書	7	4200	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命
外療新明集	醫書	8	3100	–	–	–	–	–	—	—	—	延長壽命



名稱	種類	等級	價格	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊能力
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
醫方明鑑	醫書	9	2200	—	—	—	—	—	—	—	—	延長壽命
八十一難經	醫書	10	1500	—	—	—	—	—	朝倉義景	朝倉義景	—	延長壽命
萬川集海	忍術書	1	15000	智謀	10	—	忍者	—	—	—	—	—
忍秘傳	忍術書	1	15000	智謀	10	—	忍者	—	—	—	—	—
義經流忍術書	忍術書	2	12700	智謀	9	—	忍者	—	—	—	—	—
正忍記	忍術書	2	12700	智謀	9	—	忍者	—	—	—	—	—
義盛百首歌	忍術書	3	10600	智謀	8		忍者	—	—	—	—	—
忍法秘卷	忍術書	3	10600	智謀	8	—	忍者	—	—	—	—	—
忍術秘書應義	忍術書	4	8700	智謀	7	—	忍者	—	—	—	—	—
伊亂記	忍術書	4	8700	智謀	7	—	忍者	—	—	—	—	—
忍術傳書	忍術書	5	7000	智謀	6	—	忍者	—	—	—	—	—
神傳忍術秘書	忍術書	5	7000	智謀	6	—	忍者	—	—	—	—	—
船戰古法傳錄	水軍書	2	12700	—	—	水軍	—	—	—	—	—	—
水軍戰法卷一	水軍書	4	8700	—	—	水軍	—	—	村上武吉	村上武吉	村上武吉	—
水軍戰法要領	水軍書	6	5500	—	—	水軍	—	—	村上吉充	村上吉充	村上吉充	—
舟戰以律抄	水軍書	8	3100	—	—	水軍	—	—	—	—	—	—
表九太刀筋圖	水軍書	10	1500	—	—	水軍	—	—	—	—	—	—
貞觀政要	知識書	1	15000	政治	10	—	—	—	—	—	—	—
史記	知識書	2	12700	政治	9	—	—	—	—	—	—	—
貞永式目抄	知識書	3	10600	政治	8	—	—	—	—	—	—	—
古事記	知識書	4	8700	政治	7	—	—	—	—	—	—	—
朗詠集	知識書	5	7000	政治	6	—	—	—	—	—	—	—
塵塚物語	知識書	6	5500	政治	5	—	—	—	—	—	—	—
節用集	知識書	7	4200	政治	4	—	—	—	—	—	—	—
日本大文典	知識書	8	3100	政治	3	—	—	—	—	—	—	—
尺素往來	知識書	9	2200	政治	2	—	—	—	—	—	—	—
日葡辭書	知識書	10	1500	政治	1	—	—	—	—	—	—	—
農政全書	農政書	1	15000	政治	10	—	—	農業	—	—	—	—
清良記	農政書	3	10600	政治	8	—	—	農業	土居清良	土居清良	土居清良	—
梅津政景日記	農政書	5	7000	政治	6	—	—	農業	梅津政景	梅津政景	梅津政景	—
身自鏡	農政書	7	4200	政治	4	—	—	農業	—	—	—	—
政基公旅引付	農政書	9	2200	政治	2	—	—	農業	—	—	—	—
今井宗久日記	商業書	2	12700	政治	9	—	—	商業	—	—	—	—
島井宗室訓戒	商業書	4	8700	政治	7	—	—	商業	—	—	—	—
宗湛日記	商業書	6	5500	政治	5	—	—	商業	—	—	—	—
松屋筆記	商業書	8	3100	政治	3	—	—	商業	—	—	—	—
遠宗拾遺	商業書	10	1500	政治	1	—	—	商業	—	—	—	—
築城記	建築書	1	15000	政治	10	—	—	建設	—	—	—	—

名稱	種類	等級	價格	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
愚子見記	建築書	3	10600	政治	8	—	—	建設	—	—	—	—
匠明	建築書	5	7000	政治	6	—	—	建設	—	—	—	—
武教全書	建築書	7	4200	政治	8	—	—	建設	—	—	—	—
士鑑用法	建築書	9	2200	政治	2	—	—	建設	—	—	—	—
東方見聞錄	舶來書	2	12700	—	—	—	—	—	—	—	—	對基督教抱持好感
神曲	舶來書	4	8700	—	—	—	—	—	—	—	—	對基督教抱持好感
聖書	舶來書	6	5500	—	—	—	—	—	—	—	—	對基督教抱持好感
罪人引導	舶來書	8	3100	—	—	—	—	—	—	—	—	對基督教抱持好感
伊歡保物語	舶來書	10	1500	—	—	—	—	—	—	—	—	對基督教抱持好感
古今和歌集	文學書	1	15000	—	—	—	—	外交	細川藤孝	細川藤孝	細川藤孝	—
源氏物語	文學書	3	10600	—	—	—	—	外交	—	—	—	—
伊勢物語	文學書	5	7000	—	—	—	—	外交	今川義元	—	—	—
萬葉集	文學書	7	4200	—	—	—	—	外交	—	—	—	—
閑吟集	文學書	9	2200	—	—	—	—	外交	—	—	—	—
教行信証	佛教書	1	15000	政治	10	—	僧侶	—	本願寺顯如	本願寺顯如	本願寺顯如	—
本願念佛集	佛教書	3	10600	政治	8	—	僧侶	—	—	—	—	—
立正安國論	佛教書	5	7000	政治	6	—	僧侶	—	—	—	—	—
興禪護國論	佛教書	7	4200	政治	4	—	僧侶	—	—	—	—	—
正法眼藏	佛教書	9	2200	政治	2	—	僧侶	—	—	—	—	—
三國演義	軍事故事	1	15000	智謀	10	—	—	火箭	—	—	—	—
太平記	軍事故事	2	12700	智謀	9	—	—	火箭	—	—	—	—



名稱	種類	等級	價錢	能力變化		兵種	職業	特技	持有者			特殊效果
				種類	效果				劇本1	劇本2	劇本3	
水滸傳	軍事故事	3	10600	智謀	8	—	—	火箭	—	—	—	—
平家物語	軍事故事	4	8700	智謀	7	—	—	火箭	—	—	—	—
甲陽軍鑑	軍事故事	5	7000	智謀	6	—	—	火箭	高阪昌信	高阪昌信	武田勝賴	—
應仁記	軍事故事	6	5500	智謀	5	—	—	火箭	—	—	—	—
奧羽永慶軍記	軍事故事	7	4200	智謀	4	—	—	火箭	—	—	—	—
承久記	軍事故事	8	3100	智謀	3	—	—	火箭	—	—	—	—
陰德太平記	軍事故事	9	2200	智謀	2	—	—	火箭	毛利元就	毛利元就	毛利輝元	—
雜兵物語	軍事故事	10	1500	智謀	1	—	—	火箭	—	—	—	—
地球儀	地圖	1	15000	—	—	—	—	—	—	—	織田信長	軍團移動力上升
坤輿萬國全圖	地圖	3	10600	—	—	—	—	—	—	—	—	軍團移動力上升
行基圖	地圖	5	7000	—	—	—	—	—	—	—	—	軍團移動力上升
慶長日本總圖	地圖	7	4200	—	—	—	—	—	—	—	—	軍團移動力上升
拾芥抄	地圖	9	2200	—	—	—	—	—	—	—	—	軍團移動力上升
瀟湘八景圖	繪畫	1	15000	—	—	—	—	—	今川義元	織田信長	織田信長	—
桃鳩圖	繪畫	2	12700	—	—	—	—	—	—	—	—	—
布袋圖	繪畫	3	10600	—	—	—	—	—	—	—	—	—
果子圖	繪畫	4	8700	—	—	—	—	—	—	—	—	—
石菖蒲圖	繪畫	5	7000	—	—	—	—	—	—	—	—	—
白鷺圖	繪畫	6	5500	—	—	—	—	—	—	—	—	—
觀音圖	繪畫	7	4200	—	—	—	—	—	—	—	—	—
夕陽朝山圖	繪畫	8	3100	—	—	—	—	—	—	—	—	—
栗柿圖	繪畫	9	2200	—	—	—	—	—	—	—	—	—
鴉圖	繪畫	10	1500	—	—	—	—	—	—	—	—	—
蘭奢待	香木	1	15000	—	—	—	—	—	—	—	織田信長	威信上升
法隆寺	香木	4	8700	—	—	—	—	—	—	—	—	威信上升
紅塵	香木	7	4200	—	—	—	—	—	—	—	—	威信上升
雙六	紙牌遊戲	7	4200	—	—	—	—	—	—	—	—	—
紙牌遊戲	紙牌遊戲	8	3100	—	—	—	—	—	—	—	—	—
座鐘	南蠻鐘錶	1	15000	—	—	—	—	—	—	—	—	—
自鳴鐘	南蠻鐘錶	2	12700	—	—	—	—	—	—	—	島津義久	—
望遠鏡	望遠鏡	3	10600	—	—	—	—	錄用	—	—	—	—
十字架	十字架	6	5500	—	—	—	—	—	—	—	—	對基督教有好感
煙草	煙草	10	1500	—	—	—	—	—	—	—	—	縮短壽命
羅盤	羅盤	4	8700	—	—	水軍	—	—	—	—	—	—
將棋盤	將棋盤	5	7000	智謀	6	—	—	—	—	—	—	可以使用全部陣形
圍棋盤	圍棋盤	6	5500	智謀	5	—	—	—	—	—	—	可以使用全部陣形
算盤	算盤	7	4200	—	—	—	—	商業	—	—	—	—
提琴	樂器	5	7000	—	—	—	—	—	—	—	—	—



威信增減資料一覽表

處理流程	條件	處理對象	[illegible]	[illegible]
小規模野戰		戰勝的大名家	－	根據軍團規模而異
↓		戰敗的大名家	－	根據軍團規模而異
↓		不分勝負時參戰的大名	±0	
中規模野戰		戰勝的大名家	－	根據軍團規模而異
↓		戰敗的大名家	－	根據軍團規模而異
↓		不分勝負時參戰的大名	±0	
大規模野戰		戰勝的大名家	－	根據軍團規模而異
↓		戰敗的大名家	－	根據軍團規模而異
↓		不分勝負時參戰的大名	±0	
攻城戰	攻城獲勝	戰勝的大名家	－	伴隨城寨所屬與討伐、亂臣對象的變更而異
↓	↓	戰勝的援軍	－	
↓	守城敗北	戰敗的大名家	－	伴隨城寨所屬與討伐、亂臣對象的變更而異
↓	↓	戰敗的援軍	－	
↓攻城不分勝負	正規軍	±0		
↓	↓	援軍	±0	
↓	守城不分勝負	正規軍	±0	
↓	↓	援軍	±0	
放逐	唆使謀反	執行指令的大名家	－	依本城數計算
官位	成功	獲得官位的大名家	＋2～46	依官位的位階而定
詔令	成功	取得詔令的大名家	＋30	期間以固定機率變更
詔令取消		取得詔令的大名家	－30	
討伐	成功	成為討伐對象的大名家	×3/4	期間以固定機率變更。成為原有的3/4
討伐令取消		取消討伐名義的大名家	×4/3	恢復為原來的數值
亂臣	成功	成為亂臣的大名家	×1/2	降為1/2 直到「赦免」成功為止
赦免	成功	取消亂臣名義的大名家	×2	恢復為原來的數值
推舉	成功	獲得推舉的大名家	＋30	只有1～3個月
推舉取消		失去推舉的大名家	－30	
婚姻＋同盟	成功	結為婚姻同盟的所有大名家	＋對方×1/2	扣除對方大名的婚姻上昇幅度所得的50%威信
婚姻同盟解除		失去婚姻同盟的所有大名家	－上昇幅度	失去經由婚姻同盟取得的上昇幅度
婚姻同盟國威信下降		結有婚姻同盟的所有大名家	－	依婚姻同盟對象的威信下降幅度而定
收編	成功	執行收編成功的大名家	＋3	依對方勢力的規模而定
勸告	成功	執行勸告成功的大名家	＋10～	依對方大名家的規模而定
新大名選擇處理	選擇繼承人	一般重選新大名的時候	－	依狀況而定
↓	謀反	新大名就任時發生叛變的大名家	－人數×10	每有一人叛變，就下降10點
新大名誕生處理		新大名	－	依勢力而定
毀約		執行毀約的大名	－	依狀況而定

＊此外尚有許多事件或例如拒絕援軍等原由，間接使威信產生變化的因素。尤其經由城數、名聲、兵力、官職、官位等要素的影響，威信也會經常變化。至於藉由婚姻同盟而提昇的威信值，僅以結有婚姻同盟的大名中、威信最高的一位做為計算對象。

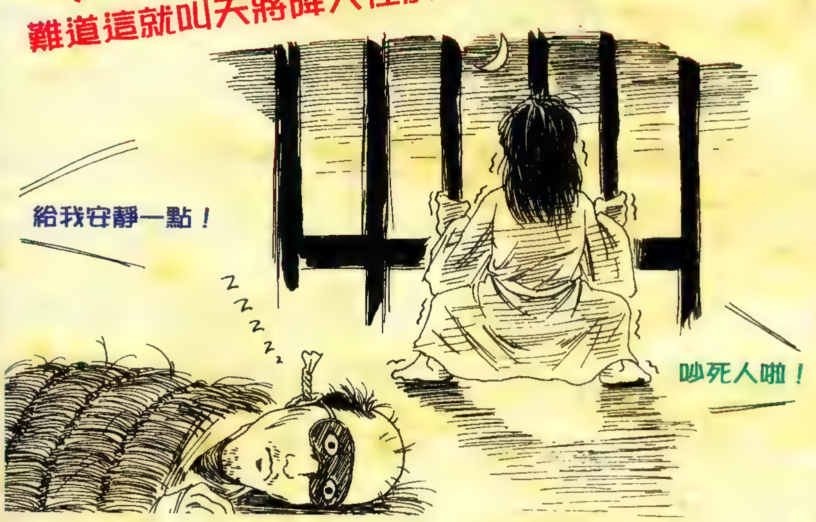




烈風傳外傳

權藏戰記

第三話



成了敵人的俘虜

權藏等人因為武運不濟，被捕下獄。時間就在蹲地牢中流逝而去。

權藏「……喂、太助。咱們到底會怎麼樣？」

太助「不就『斬首』『釋放』『錄用』囉？」

權藏「嗯—？『斬首』是什麼玩意兒？」

太助「砍了你的腦袋嘛。」

權藏「姑姥姥！老子又沒幹啥子壞事？」

太助「（這傢伙還是一副厚顏無恥的盜賊德性）」

權藏「那麼『錄用』是幹嘛的？」

太助「就是變成打贏咱們的諸侯家臣。」

權藏「先前的主公確實對俺有恩……不過俺早晚要君臨天下！所以現在絕不能死！」

太助「（又是沒根據的屁話……）」

權藏「哼哼、俺剛被錄用的時候，忠誠度可低嘍。主公啊主公，如果要俺幹活，就快點孝敬一些家寶來吧！」

太助「你這痞子！當自己是什麼王公大爺啊？」

又經過3個月，權藏已經瀕臨餓死邊緣。

權藏「難道俺被人遺忘了嗎？」

所以說步兵畢竟還是步兵，戰後處理時，是不會被錄用的。

「參考文獻」

●『戰國人名事典』阿部猛、西村圭子編、新人物往來社

●別冊歴史讀本『戰國時代人物總覽』新人物往來社

●別冊歴史讀本『戰國武將207傑』新人物往來社

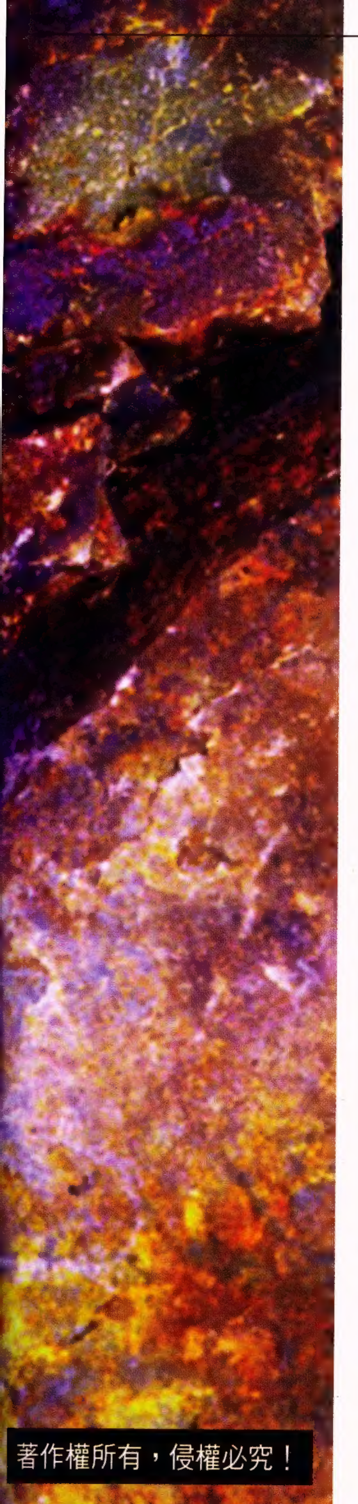
●歴史群像シリーズ12『戰國九州軍記』學習研究社

●歴史群像シリーズ20『激鬥　織田軍團』學習研究社

●歴史群像シリーズ27『風雲信長記』學習研究社

●『クロニック戰國全史』講談社

本書內容係參考自上述圖書





《信長之野望 烈風傳～天之卷》攻略集

原　著：SIBUSAWA KOU

譯　者：蘇竑嶂

抓圖支援：王俊雄

發 行 人：王振容

發 行 所：第三波資訊股份有限公司

地　　址：台北市信義區信義路五段18號B1

電　　話：（02）8780-3636

編 輯 室：高雄市建國一路109號14F-2

電　　話：（07）727-2600

客 服 組：080-083636

授權出版：KOEI CO., LTD.

印　　刷：秋雨印刷股份有限公司

郵政劃撥帳號：0706767-7

帳戶：第三波資訊股份有限公司

建議售價：280元

1999年08月初版一刷

出版登記證：局版台業字第3010號

ISBN：957-23-0818-1



第一部　群雄繚亂

依各劇本及諸侯介紹攻略方法

第二部　經營領地

解說富國強兵的祕訣及外交重點

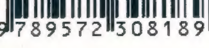
第三部　情報要覽

收錄各國重要城寨與多達350種家寶的資料

Printed in Taiwan

書號：6601.07201.010
ISBN：957-23-0818-1　定價：280元







授權公司



代理發行
第三波

編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代


信長之野望
烈風傳
天之卷
攻略集
第三波